La religion : Citation d'une œuvre et explication pour le bac (avec et sans références littéraires) :

"Athée pieds. Voilà ma religion."

De Elie Semoun, ***Plaisantristes***.

- "Religion : une affaire du dimanche."

De Georg Christoph Lichtenberg / ***Le miroir de l'âme***.

- "Chaque homme est responsable de sa religion."

De Gandhi

- "L'argent est la religion du sage."

De Euripide

- "La religion, ce luxe des pauvres..."

De Alice Parizeau / Les militants

- "Religion sans moralité : arbre sans fruit. Moralité sans religion : arbre sans racines."

De Cardinal Spellman

- "La science sans religion est boiteuse, la religion sans science est aveugle."

De Albert Einstein

- "Juif, c'est pas une religion ! Aucune religion ne fait pousser un nez comme ça !"

De Serge Gainsbourg

- "La religion est l'intuition de l'univers."

De Friedrich Schleiermacher / Discours sur la religion

- "La poésie est une religion sans espoir."

- “La justice est la moitié de la religion.”

De Proverbe turc
- “Les troubles et l'adversité ramènent à la religion.”

De Francis Bacon
- “Votre vie quotidienne est votre temple et votre religion.”

De Khalil Gibran
- “Il n'y a point de religion sans mystères.”

De François René de Chateaubriand
- “Le blasphème fait partie de la religion populaire.”

De Antonio Machado
“La religion est une fatigante solution de paresse.”

De Emil Michel Cioran
- “On a toujours plus de religion qu’on ne croit.”

De Marcel Jouhandeau / La jeunesse de Théophile
- “Une religion est aussi vraie qu’une autre.”

De Robert Burton / Anatomie de la mélancolie
- “Nous sommes pour la religion contre les religions.”

De Victor Hugo / Les Misérables
- “Une société d'athées inventerait aussitôt une religion.”

De Honoré de Balzac / Le catéchisme social
- “La religion est une partie du sexe de la femme.”

De Edmond et Jules de Goncourt / Idées et sensations

- “Un peuple sans religion est bientôt sans obéissance.”

De Claude Crébillon / L’écumoire

- “La religion est la fausse monnaie du désespoir.”

De Maurice Chapelan / Amours, amour

- “Religion : dernier refuge de l'amour de soi.”

De Maurice Chapelan / Amoralités familières

- “Le premier principe d’une religion est l’oisiveté pensante.”

De Grigori Evseevitch Zinoviev

- “Toute chose, pour être vraie, doit devenir une religion.”

De Oscar Wilde / De profundis

- “La religion commence peut-être au bord de la détresse.”

De Monique Corriveau / Le témoin

- “On apprend tout aux hommes, la vertu, la religion.”

De Voltaire / Lettres philosophiques

- “Icebergs, icebergs, cathédrales sans religion de l'hiver éternel.”

De Henri Michaux

- “La religion, ça ne me dit rien.”

De Simone Veil / Elle - 25 octobre 2007

“La religion et l'humour sont incompatibles.”

De Milan Kundera / Les testaments trahis

- “Une société sans religion est comme un vaisseau sans boussole.”

De Napoléon Bonaparte / Allocution aux curés de Milan

- “La superstition est la religion des âmes faibles.”

De Edmund Burke / Réflexions sur la révolution de France

- “Le mensonge est la religion des esclaves et des patrons.”

De Maxime Gorki / Dans les bas-fonds

- “Hors en religion, je n'ai aucune croyance. ”

De François René de Chateaubriand / Mémoires d’outre-tombe

- “On change plus facilement de religion que de café.”

De Georges Courteline / La Philosophie de Georges Courteline

- “La volupté, voulant une religion, inventa l'amour.”

De Natalie Clifford Barney / Pensées d'une Amazone

- “Religion et tradition sont les mamelles des Canadiens.”

De Roger Fournier / Journal d'un jeune marié

- “La famille de celui qui entre en religion est partout.”

De Gao Xingjian / La montagne de l'âme

- “Prier est dans la religion ce que penser est dans la philosophie. Prier, c'est créer de la religion.”

De Novalis / Fragments

- “Le théâtre partage ses limites avec la religion. La religion n'est que du théâtre qui veut être vrai.”

De Edward Bond

- “Le malheur, en s'attachant à moi, m'enseigna peu à peu une autre religion que la religion enseignée par les hommes.”

De George Sand / Indiana

- “Ce n'est pas la religion qui découle de la morale, c'est la morale qui naît de la religion.”

De François René de Chateaubriand / Génie du christianisme

- “Du rituel à la mystique, la frontière est floue. L'hygiène dentaire est une religion, une religion de salut dont la brosse à dents est le Messie.”

De François Cavanna / Coup de sang

- “Le degré d'inhumanité d'une religion en garantit la force et la durée : une religion libérale est une moquerie ou un miracle.”

De Emil Michel Cioran

“Une religion qui ne cherche pas à conquérir de nouveaux adeptes est une religion d’un autre type, plus ancien, une croyance tribale.”

De Michel Houellebecq / interview au Figaro Magazine, 9 janvier 2015

- “La violence, inhérente à une religion ? Il faut distinguer les adhérents à une religion qui ont pu se laisser aller à des violences.”

De Rémi Brague / Le Figaro, 17 janvier 2015

- “Qui n’a pas de courage n’a pas de religion.”

De Hazrat Ali

- “La religion est le sens et le goût de l'infini.”

De Friedrich Schleiermacher / Discours sur la religion

- “La religion est faite pour aider l'homme à vivre intensément le monde présent.”

De Jean-Claude Barreau / Du bon usage de la religion

- “La solution républicaine n'a rien à voir avec une "religion civile".”

De Marcel Gauchet / La religion dans la démocratie

- “Quelle religion nous enseignera donc à guérir l'orgueil, et la concupiscence ?”

De Blaise Pascal / Pensées sur la religion

- “Il est temps d'instaurer la religion de l'amour.”

De Louis Aragon

- “Là où il y a la peur, il n'y a pas de religion.”

De Gandhi

- “Imagine qu'il n'y ait ni pays, ni religion.”

De John Lennon / Imagine

- “Une religion qui serait à la mesure de notre compréhension ne saurait suffire à nos besoins.”

De Arthur Balfour

- “Sans amour, toute religion n'est qu'une sorte de divertissement métaphysique.”

De André Esparcieux

- “Quand il s’agit d’argent, tout le monde est de la même religion.”

De Voltaire

- “Il y a toujours une bagarre à la clé quand on cause religion.”

De Sean O'Casey

- “Le meilleur dans la religion, c'est qu'elle engendre des hérétiques.”

De Ernst Bloch

“Le fanatisme est un monstre qui ose se dire le fils de la religion.”

De Voltaire

- “Au-dessous du nombril, il n'y a ni religion ni vérité.”

De Proverbe italien

- “La religion est le commerce positif et efficace de l'homme avec Dieu.”

De Henri Lacordaire / Pensées

- “La religion tolérait bien des faiblesses, quand on gardait les convenances.”

De Emile Zola / Nana

- “En amour comme en religion, le doute est une maladie de foi.”

De Alfred Capus

- “L'athéisme en France est une religion et l'anticléricalisme une église.”

De Emmanuel Berl

- “La religion du crime empoisonne tout autant que celle de la vertu.”

De Laure Conan / Ecrits, fragments

- “Le vrai mystère de la religion : il y a des gens pour la pratiquer.”

De José Artur

- “Le nerf, la saveur de la religion, c'est le repentir.”

De Hubert Monteilhet / Devoirs de vacances

- “Les hérésies sont souvent les formes vivantes d'une religion.”

De Réjean Ducharme / Les Enfantômes

- “La foi, c'est adhérer à une éthique, la religion de s'y conformer.”

De Anne Bernard / Cancer

- “Le Dieu vaincu devient le diable de la religion qui suit.”

De Pierre Dominique / L'inquisition

- “Secte, religion ; foi, superstition, juste un probleme de définition.”

De Antonio Navalhas

- “Le peuple reçoit la religion, les lois, comme la monnaie, sans l'examiner.”

De Voltaire / Le Sottisier

- “Les trop grandes pompes d'une religion servent à l'éteindre.”

De Xavier Forneret
“Le mariage est une religion : il promet le salut, mais il faut la grâce.”

De Jacques Chardonne

- “Dans la religion, l'imaginaire complète l'absence de savoir réel. ”

De Anonyme

- “Dans la religion, tout est vrai, excepté le sermon ; tout est bon, excepté le prêtre.”

De Alain

- “Il est bon de naître dans une religion mais pas d'y mourir.”

De Jiddu Krishnamurti

- “La violence n'est le Credo d'aucune religion.”

De Romain Rolland / Mahatma Gandhi

- “Mourir pour une religion est plus simple que de la vivre pleinement.”

De Jorge Luis Borges / L'Aleph

- “Un peu de philosophie écarte de la religion et beaucoup y ramène.”

De Antoine de Rivarol / Maximes, pensées et paradoxes

- “La philosophie ne répond que des individus, mais la religion répond des masses.”

De Antoine de Rivarol / Maximes, pensées et paradoxes

- “Mon pays est le monde, et ma religion est de faire le bien. ”

De Thomas Paine / Droits de l'homme

- “La religion fût elle fausse, est un élément nécessaire à la vie d'un peuple.”

De Henri Lacordaire / Lettres à un jeune homme

- “Quand même Dieu n'existerait pas, la religion serait encore sainte et divine. ”

De Charles Baudelaire / Journaux Intimes

- “La musique, la plus belle religion du monde où on ne menace ni ne promet.”

De Minou Drouet / Arbre, mon ami

- “Etre amoureux, c'est se créer une religion dont le dieu est faillible.”

De Jorge Luis Borges / Neuf essais sur Dante

- “Le stoïcisme, religion qui n'a qu'un sacrement : le suicide !”

De Charles Baudelaire / Journaux Intimes

- “La superstition est à la religion ce que le singe est à l'homme.”

De Francis Bacon / De dignitate et augmentis scientiarum

“La religion sans la conscience morale n'est qu'un culte superstitieux.”

De Emmanuel Kant / Réflexions sur l'éducation

- “La religion est le seul pouvoir devant lequel on peut se courber sans s'avilir.”

De François René de Chateaubriand

- “Si l'athéisme se propageait, il deviendrait une religion aussi intolérable que les anciennes.”

De Gustave Le Bon / Aphorismes du temps présent

- “La jeunesse est une religion dont il faut toujours finir par se convertir.”

De André Malraux / La voie royale

- “Lorsque l'incrédulité devient une foi, elle est moins raisonnable qu'une religion.”

De Edmond et Jules de Goncourt / Idées et sensations

- “La religion est la maladie honteuse de l'humanité. La politique en est le cancer.”

De Henry de Montherlant / Carnets

- “La vraie philosophie détourne des religions et pousse à la religion.”

De Victor Hugo / Post-scriptum de ma vie

- “Une religion qui peut tolérer les autres ne songe guère à sa

propagation.”

De Montesquieu / De l'esprit des lois

- “Quand la science saura, la religion pourra, et l'homme agira avec une énergie nouvelle.”

De Edouard Schuré / Les Grands Initiés

- “Une philosophie meurt nécessairement avec son philosophe... Une philosophie qui reste devient une religion.”

De Pierre Michel Duffieux / Dissertations pour Monique

- “L'amour est la véritable religion de l'hypercomplexité.”

De Edgar Morin / La méthode : la vie de la vie
Vos avis (2) :

- “La religion catholique est la seule à honorer des saintes. Cela dit tout.”

De Alexandre Barivault / Considérations désobligeantes

- “Aucune culture, aucune religion, aucune civilisation n'est à l'abri de la destruction.”

De Jacques Ruffié / De la biologie à la culture

- “D'abord spontanée, puis inspirée, et ensuite révélée, la religion devient enfin démontrée.”

De Auguste Comte / Système de politique positive

- “La religion des grands consiste pour l'ordinaire à servir Dieu, sans désobliger le diable.”

De Chancelier Oxenstierna / Réflexions et maximes
“La religion, comme l'art, est par-dessus tout un culte désintéressé.”

De François Hertel / Le beau risque

- “La politique et la religion sont comme deux têtes sous un même bonnet.”

De Moses Isegawa / Chroniques abyssiniennes

- “Si la science sans la religion était estimable, rien ne serait plus estimable que le démon.”

De Proverbe oriental

- “On peut entrer en cinéma comme d’autres entrent en religion.”

De Gaël Morel / Evene.fr - Mai 2007

- “L'abus de la religion la plus sainte produit de grands crimes.”

De Voltaire / Traité sur la Tolérance, 1763

- “Le christianisme n’est pas une religion du sacré, mais de la sainteté.”

De Rémi Brague / Le Figaro, 17 janvier 2015

- “Je crois en une religion qui croit en la liberté.”

De Malcolm X / Par tous les moyens nécessaires, 1970

- “La tolérance doit être partie intégrante de la religion.”

De Edmund Burke / 7 mars 1773

- “Rien n'est plus fatal à la religion que l'indifférence.”

De Edmund Burke / Lettre à William Smith, janvier 1795

- “Parce que la religion vient d’ailleurs, elle est autre que la politique.”

De Michel Houellebecq / interview au Figaro Magazine, 9 janvier 2015

- “La religion fait partie de la culture, non comme dogme, ni même comme croyance, comme cri.”

De Maurice Merleau-Ponty / Sens et non sens

- “Religion : est nécessaire pour le peuple. Cependant pas trop n’en faut.”

De Gustave Flaubert / Dictionnaire des idées reçues

- “Quiconque honore sa propre religion et condamne les religions des autres, nuit gravement à la sienne.”

De Shafique Keshavjee / Le Roi, le sage et le bouffon

- “Ecrire est un peu une “religion”, au sens pascalien du terme.”

De J.M.G. Le Clézio / Le Magazine littéraire - Novembre 2008

- “Religion et spiritualité sont deux choses très différentes, mais les gens les confondent souvent. ”

De Mohammed Ali / L'âme d'un papillon, 2004

“La République pouvait être une religion : le patriotisme en était la plus claire manifestation.”

De Michel Winock / Le Monde Culture et Idées, 17 janvier 2015

- “L'hérésie est la vie de la religion. C'est la foi qui fait les hérétiques. Dans une religion morte, il n'y a plus d'hérésies.”

De André Suarès / Péguy

- “98% des adeptes d'une religion le sont par naissance et en fonction d'une filiation. D'où il en ressort que la religion est aussi un phénomène génétique.”

De Jean-François Kahn / Dictionnaire incorrect

- “Les hommes ont mépris pour la religion. Ils en ont haine et peur qu'elle soit vraie.”

De Blaise Pascal / Pensées sur la religion

- “Je ne me querellerais pas plus avec une personne à cause de

sa religion que son art.”

De Mary Baker Eddy

- “La supériorité de Mahomet est d'avoir fondé une religion en se passant de l'enfer.”

De Napoléon Bonaparte

- “Si les hommes sont si mauvais avec le secours de la religion, que seraient-ils sans elle ?”

De Benjamin Franklin / Autobiographie

- “Le règlement est semblable aux rites d’une religion, qui semblent absurdes, mais qui façonnent les hommes.”

De Antoine de Saint-Exupéry / Vol de nuit

- “La religion constitue, pour l'âme un consensus normal exactement comparable à celui de la santé envers le corps.”

De Auguste Comte / Système de politique positive

- “La religion est moins un sujet de sanctification qu'un sujet de disputes qui appartient à tout le monde. ”

De Montesquieu / Lettres persanes

- “La religion juive, mère du christianisme, grand-mère du mahométisme, battue par son fils et par son petit-fils.”

De Voltaire / Le sottisier

- “Toute religion n'est qu'un système imaginé pour concilier des contradictions à l'aide des mystères.”

De Baron d’Holbach / Le bon sens

- “Les hommes, dans tous les temps, ont fait de la religion un instrument d'ambition et d'injustice.”

De Jacob Grimm / Correspondance inédite

- “La superstition est un peu plus humaine que la religion, parce

qu'elle manque de morale.”

De Rémy de Gourmont / Pensées inédites

- “En vérité, la civilisation n'a apporté qu'une seule religion, celle de l'argent.”

De Alain Gerbault / Un paradis se meurt

“La vraie religion consiste à se garder d'un genre de croire qui nous délivrerait de vouloir.”

De André Maurois / Ce que je crois

- “Une religion qui offrirait des récompenses sûres dans l'autre vie verrait disparaître ses dévots à milliers.”

De Montesquieu / Pensées

- “Religion à part, le bonheur est de s’ignorer et d’arriver à la mort sans avoir senti la vie.”

De François René de Chateaubriand

- “Notre religion n'a point eu de plus assuré fondement humain que le mépris de la vie.”

De Michel de Montaigne / Essais

- “Plus j’étudie la religion, plus je suis convaincu qu’un homme n’a jamais vénéré personne excepté lui-même.”

De Richard Burton

- “La religion est un pont entre nous et Dieu, malheureusement certains préfèrent nager et souvent ils se noient.”

De Mick Deev

- “L’humanité a besoin de la substance de la religion alors que l’église insiste sur la forme.”

De John Rockefeller / The New York Times

- “La religion, ce n'est pas gênant mais confortable. Savoir où l'on va est quand même rassurant.”

De Jean Basile / La jument des Mongols

- “Je crois que deux personnes ne peuvent avoir la même religion. C’est quelque chose de très personnel.”

De Björk

- “Par tout pays, la religion dominante, quand elle ne persécute point, engloutit à la longue toutes les autres.”

De Voltaire / Lettres philosophiques

- “La religion participe souvent du mythe du progrès qui nous protège des terreurs d’un futur incertain.”

De Frank Herbert / Dune

- “La religion n'est-elle pas avant tout un grand désir de retour dans les galaxies ?”

De Jean-Jules Richard / Louis Riel. Exovide

- “Si la religion est l'opium des peuples, l'intégrisme est le crac des imbéciles !”

De Alain Remi

- “Celui qui est parvenu au coeur même de sa religion est aussi parvenu au cÏur des autres religions.”

De Gandhi / Autobiographie ou Mes expériences de vérité

- “Le dandysme, forme moderne de stoïcisme, est finalement une religion dont le seul sacrement est le suicide.”

De Michel Butor / Histoire extraordinaire

« Tu es appelé à être un saint du quotidien », Charles Singer

After Death (2023)

La Nonne 1,2 (2018 + 2023)

Conjuring (Les dossiers Warren, Le Cas Enfield, Sous l'emprise du Diable)

L'attaque des Titans (2009, 2013)

Connan (2023) Parcourant les abîmes, le chien des enfers Rainer raconte les six vies de Conann, perpétuellement mise à mort par son propre avenir, à travers les époques, les mythes et les âges. Depuis son enfance, esclave de Sanja et de sa horde barbare, jusqu'à son accession aux sommets de la cruauté aux portes de notre monde.

Thanksgiving : la semaine de l'horreur (2023)

Le Prophète, Khalil Gibran. Porté par l'auteur dès l'âge de quinze ans, écrit et détruit trois fois en arabe, tranfromé au fil de cinq versions anglaises avant de paraître sous sa forme définitive en 1923, Le Prophète connut un succès instantané et fut traduit dans des dizaines de langues. Imitant la simplicité du verset biblique, Gibran y popularise un syncrétisme nourri de christianisme, de soufisme et de bouddhisme. Inspiré par le Zarathouustra de Nietzsche, Al-Mustafa s'adresse à la foule avec des images simples et gagne l'universalité en proposant une méditation philosophique sans pesanteur logique. Solitaire, taciturne, il prône la connaissance de soi pour se dissoudre dans l'ultime totalité et prêche une morale panthéiste soumise à la loi de l'éternel retour.

Journey to Bethlehem

Wolfenstein (Castle Wolfenstein, Beyond Castle Wolfenstein, 3D, Spear of Destiny, Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory, RPG, 1-D, The New Order, The Old Blood, The New Colossus, Youngblood, Cyberpilot)

Guide secret de Marseille et de ses environs Jean-Christophe Barla

Final Fantasy (I,II,III,IV,V,VI,VII,VIII,IX,X,XI,XII,XIII,XIV,XV,XVI)

Evil Nun : The Broken Mask (2023) Vous avez été choisi pour

participer à une colonie de vacances religieuse qui semble être l'endroit idéal pour se faire des amis et passer l'été. Mais dès votre arrivée, vous vous rendez compte qu'on vous a menti. Vous vous retrouvez enfermé dans une école délabrée surveillée par Sœur Madeline, une nonne maléfique qui punit les enfants avec son gigantesque marteau. Vous devez vous échapper de l'école à tout prix, mais vous découvrirez en chemin que vous n'êtes pas le seul enfant pris au piège. Ne soyez pas surpris si Sœur Madeline vous suit dans des endroits difficiles d'accès. Votre objectif principal est de retrouver tous les morceaux du masque pour les assembler. Mais attention, pour accomplir votre mission, vous devrez résoudre d'innombrables énigmes et percer les nombreux mystères qui entourent cette horrible école. Quelle est la véritable histoire de la nonne maléfique ?

« 1. Le monde est plein de dangers et de menaces. 2. Face à ces dangers et ces menaces, je suis fragile et les personnes que j'aime sont elles aussi fragiles. 3. Pour survivre ou augmenter nos chances de survie, il faut toujours faire attention et être aux aguets. 4. Ne pas le faire et se croire à l'abri en regardant ailleurs, c'est de l'inconscience. Voilà, ça c'est le credo des personnes anxieuses. Le credo, ça veut dire « je crois » en latin. Et c'est donc le nom de la prière catholique, où l'on affirme sa foi. Les personnes anxieuses ont leur foi à elles. Elles croient en la catastrophe, toujours possible. Elle croit en l'immense fragilité des humains, de leurs résolutions et de leurs constructions, comme la paix, la démocratie, la justice, la logique. Elles croient qu'il faut toujours faire attention à tout. Qui peut leur dire les yeux dans les yeux qu'elles ont tort de croire ça ? Franchement, pas moi. Moi, je ne me demande pas pourquoi il y a des gens anxieux. Je me demande plutôt comment il peut y avoir des gens qui ne le sont pas. Le monde est terrible, les humains sont fragiles. Il faut faire attention. Hélas les anxieux ont raison. Du mois jusque-là. Car le problème commence à l'étape suivante : est-ce qu'il ne faut vivre que pour faire attention ? Laisser l'anxiété guider toutes nos décisions et passer notre existence à surveiller tous les dangers bien réels qui nous peuvent arriver ? Ou bien est-ce qu'il faut respecter notre anxiété, l'écouter et agir en conséquence pour nous protéger de notre mieux ? Puis, de toutes nos forces, nous tourner vers le reste tout ce qui n'est pas menace et danger mais possibilité de bonheur et d'amitié ? Est-ce qu'il faut faire vivre en nous cette petite flamme folle qui nous donne envie de continuer à habiter et transformer cette Terre en flammes, cette Terre où il semble y avoir si peu d'amour avec tellement de bruit, tellement de violence, tellement de haine ? On dirait que c'est vrai quand on

regarde les actualités. Mais non, en fait, c'est faux. C'est faux parce qu'il y a au cœur de tous les humains une quantité illimité de ressources. Et sur la durée, ça peut reculer la folie et la haine. Si nous restons pas les bras croisés, si nous faisons preive de force pour toujours arrêter le bras qui veut frapper. Si nous faisons preuve d'intelligence pour ne jamais oublier que, comme nous, presque tous les humains veulent vivre dans la paix. Si nous faisons preuve d'amour, pour aller vers ces humains de bonne volonté, leur parler, leur sourir, les aider ? Quoi ? Comment ? L'intelligence et l'amour, ça ne marchera pas face aux fanatiques ? Non. Face à eux, rien ne marche que la force. Mais ça marchera avec tous les autres, l'immensité de l'humanité. Quoi ? Comment ? L'intelligence et l'amour, ça ne marchera pas tout de suite ? Non. Mais ça marchera à la fin. Quoi ? Comment ? Tout ça, c'est une espérance naïve ? Ah, peut-être oui... Maid vous savez ce que disait Primo Levi, rescapé d'Auschwitz ? Écoutez bien : « Je ne saurais donner de justification à cette confiance en l'avenir de l'homme qui m'habite. Il est possible qu'elle ne soit pas rationnelle. Mais le désespoir, lui, est irrationnel : il ne résout aucun problème, il ne crée même de nouveaux et il est par nature une souffrance. » Allez, on va conclure : face à l'anxiété qui peut nous étreindre, gardons-nous du désespoir. Mais que notre espérance ne reste pas les bras croisés. Qu'elle s'appuie sur la force, l'intelligence et l'amour, la force et l'intelligence pour aujourd'hui et pour demain. Et l'amour pour toujours. Comme d'habitude. », Christophe Andre

« Sérieusement, ça date de l'Ancien Régime. La justice étant de droit divin, ceux qui l'appliquaient étaient des membres du clergé, qui plaidaient en soutane. À l'origine, la robe comptait 33 boutons, en référence à l'âge du Christ au moment de sa mort. Et depuis, ça s'est codifié, c'est devenu le signe distinctif des hommes de loi. », ***Pax Massila*** (2023)

Le Processus de Paix (2022) Quand on s’aime mais qu’on ne se supporte plus, qu’est-ce qu’on fait ? Marie et Simon sont profondément amoureux, malgré les disputes constantes dans leur vie de couple. Pour ne pas se séparer, ils se lancent dans une aventure un peu folle : établir une liste de règles qu’ils devront suivre coûte que coûte. Ils l’appellent la charte Universelle des droits du couple.

L'Oeuf – Une petite histoire (2023).

« Tu rentrais chez toi quant tu es mort. C'était un accident de

voiture. Rien de particulièrement remarquable, mais néanmoins fatal. Ce fut une mort ondolore. Les médecins ont fait de leur mieux pour te sauver, mais en vain. Ton corps était tellement brisé que c'est mieux ainsi, crois-moi. Et c'est là que tu m'as rencontré. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Que s'est-il passé ? Où suis-je ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « Tu es mort », ai-je dit, sans détour. Pas la peine de mâcher les mots. Il y avait un camion et... il a dérapé. Oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis mort ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Mais ne t'en fais pas. Tout le monde meurt. Tu as regardé autour de toi. Il n'y avait que le néant. Juste toi et moi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Quel est cet endroit ? Est-ce la vie après la mort ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Plus ou moins », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Êtes-vous Dieu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oui. Je suis Dieu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mes enfants... ma femme. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Est-ce qu'ils iront bien ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« « C'est ce que j'aime voir », ai-je dit. Tu viens de mourir et ta principale préoccupation, c'est ta famille. C'est une bonne chose. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as regardé avec fascination. Pour toi, je ne ressemblais pas à Dieu. Je ressemblais juste à un homme, ou peut-être à une femme. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Une vague figure d'autorité, peut-être. « Ne t'inquiète pas », ai-je dit. Ils iront bien. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tes enfants se souviendront de toi comme d'une personne parfaite en tout point. Ils n'ont pas eu le temps de te mépriser. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ta femme pleurera à l'extérieur, mais sera secrètement soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pour être honnête, votre mariage battait de l'aile. Si ça peut te consoler, elle se sentira très coupable d'être soulagée. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh. Alors que se passe-t-il maintenant ? Je vais au paradis, en enfer ou quelque chose comme ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Aucun des deux. Tu vas te réincarner. L'humain : Ah. Donc les Hindous avaient raison. Dieu : Toutes les religions ont raison à leur manière. Marche avec moi », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Tu m'as suivi pendant que nous marchions dans le vide. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Où allons-nous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Nulle part en particulier. C'est juste agréable de marcher pendant que nous parlons. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors, quel est l'intérêt ? Quand je renaîtrai, je serai juste une ardoise vierge, non ? Un bébé. Donc, toutes mes expériences, tout ce que j'ai fait dans cette vie n'aura pas d'importance. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pas du tout ! Tu as en toi les connaissances et expériences de toutes les tes vies passées. C'est juste que tu ne t'en souviens pas en ce moment. Je me suis arrêté de marcher et je t'ai pris par les épaules. Ton âme est plus magnifique, plus belle et plus gigantesque que tu ne peux l'imaginer. Un esprit humain ne peut contenir qu'une infime partie de ce que tu es. C'est comme mettre son doigt dans un verre d'eau pour voir s'il est chaud ou froid. Tu

mets une infime partie de toi-même dans le récipient, et lorque tu la ressors, tu as requis toutes les expériences qu'elle a vécues. Tu as été dans un humain pendant les 48 dernières années, donc tu ne 'est pas encore étendu et tu n'as pas ressenti le reste de ton inmmense conscience. Si on restait ici assez longtemps, tu commencerais à te souvenir de tout. Mais il n'y a aucun intérêt à faire ça entre chaque vie. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Combien de fois me suis-je réincarné, alors ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ah beaucoup. Beaucoup, beaucoup. Et dans beaucoup de vies différentes. Cette fois-ci, tu sera une paysanne chinoise en 540 après J.-C. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez... Vous le revoyez dans le passé ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Eh bien, techniquement, je suppose. Le temps tel que tu le connais, n'existe que dans ton Univers. Les choses sont différentes là d'où je viens. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« D'où... d'où venez-vous ? », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Oh bien sûr. Je viens de quelque part. D'un autre endroit. Et il y en a d'autres comme moi. Je sais que tu voudrais savoir comment c'est là-bas, mais honnêtement, tu ne comprendrais pas. « Oh », as-tu dis, un peu déçu. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Mais attendez. Si je me réincarne à d'autres endroits dans le temps, je pourrais avoir interagi avec moi-même à un moment donné. », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Bien sûr. Ça arrive tout le temps. Et comme les deux vies ne sont conscientes que de leur propre durée de vie, tu ne sais même pas que ça arrive. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Alors quel est l'intérêt de tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je t'ai regardé dans les yeux. Le sens de la vie, la raison pour laquelle j'ai créé cet Univers, c'est pour que tu mûrisses. », Dieu,

L'Oeuf – Une petite histoire (2023).

« Vous voulez dire l'humanité ? Vous voulez qu'on mûrisse ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Non, juste toi. J'ai crée cet Univers pour toi. Avec chaque nouvelle vie, tu grandis, tu mûris et tu deviens un intellect de plus en plus grand. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Seulement moi ? Mais, et tous les autres ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Il n'y a personne d'autre. Dans cet Univers, il n'y a que toi et moi. Tu m'as fixé d'un regard vide. Mais tous les gens sur Terre... Ils sont tous sur toi. Différentes incarnations de toi. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Attendez. Je suis tout le monde ?! (Dieu) Maintenant, tu comprends. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis tous les êtres humains qui ont vécu ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ou qui vivront jamais, oui. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Je suis Abraham Lincoln ? Et tu es John Wilkes Booth, aussi. « Je suis Hitler ? » as-tu dit, consterné. Et tu es les millions de personnes qu'il a tuées. Je suis Jésus ? Et tu es tous ceux qui l'ont suivi. Tu t'est tu. », l'humain avec Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Chaque fois que tu as victimisé quelqu'un, tu t'es victimisé toi-même. Chaque acte de bonté que tu as fait, tu te l'es fait à toi-même. Chaque moment heureux ou triste vécu par un humain a été, ou sera, vécu par toi. Tu as réfléchi pendant un long moment. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Pourquoi ? Pourquoi faire tout ça ? », l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Parce qu'un jour, tu deviendras comme moi. Parce que c'est ce que tu es. Tu es de mon espèce. Tu es mon enfant. « Ouah », as-tu dit, incrédule. « Tu veux dire que je suis un dieu ? » Non. Pas

encore. Tu es un fœtus. Tu es encore en train de grandir. Quand tu auras vécu toutes les vies humaines de tous les temps, tu auras suffisamment grandi pour naître. », Dieu, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Donc l'Univers entier est juste... « Un œuf. » ai-je répondu. « Maintenant il est temps pour toi de passer à ta prochaine vie. » Et je t'ai envoyé vers ta nouvelle vie. », Dieu avec l'humain, ***L'Oeuf – Une petite histoire*** (2023).

« Ne soyez inquiets de rien, mais demandez toujours à Dieu ce qu'il vous faut. », Philippins 4:6

Revenir : dialogues sur les figures du retour de la traduction juive, Myriam Ackermann-Sommer et Michaël de Saint-Cheron.

« Ô Marie conçue sans péché, priez pour nous qui avons recours à vous. »

« Les personnes qui porteront cette médaille recevront de grandes grâces ; les grâces seront abondantes pour les personnes qui auront confiance. », Paroles de la très Sainte Vierge à Sainte Catherine Labouré. Apparition du 27 novembre 1830.

« La religion est l'opium du peuple. », Karl Marx, ***Introduction à la Critique de la philosophie du droit de Hegel***, 1843.

Les Innocentes, film d'Anne Fontaine (2016). À la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'histoire de jeunes filles polonaises dans un couvent de bénédictines, dont certaines, enceintes après avoir été violées par des soldats soviétiques, doivent accouher dans le secret.

14-14 : Centenaire de la Première Guerre mondiale, l'histoire d'une correspondante entre deux personnages de 1914 à 2014, Silène Edgar et Paul Beron. À l'aube de la Grande Guerre... Adrien et Hadrien ont treize ans et habitent tous les deux en Picardie. Ils ont les mêmes préoccupations : l'école, la famille, les filles... Une seule chose les sépare : Adrien vit en 2014 et Hadrien en 1914. Grâce à une boîte aux lettres mystérieuse, les deux adolescents vont s'échanger du courrier et devenir amis. Mais la Grande Guerre est sur le point d'éclater pour Hadrien et leur correspondance pourrait bien s'interrompre de façon dramatique...

« Les âmes des Hommes tombent comme des quilles depuis qu'ils ont mis notre planète dans un sac de billes. »

« Et ils se vantent d'être rois mais c'est juste qu'ils sont tombés sur la fève, la couronne nous reviendra quand ils tomberont sur nos glaives. »

« Certaines personnes prétendent que les atrocités qu'on dépeint dans nos histoires sont les pulsions qu'on ne peut pas assouvir dans notre société contrôlée. On les exprimerait donc à travers notre art. Je ne suis pas d'accord. Je crois que le paradis et l'enfer ne font qu'un. L'âme appartient au ciel et le corps à l'enfer. », ***The House That Jack Built*** (2017)

Hazbin Hotel (2024) Suivez Charlie Morningstar, une démone princesse des enfers, dans sa quête pour gérer un hôtel dans le but d’offrir la possibilité de rédemption des damnés afin d'éviter leur massacre annuel à cause de leur surpopulation. Dans sa tâche elle est soutenue par sa compagne Vaggie ainsi que son premier pensionnaire Angel Dust. Elle est rejoint par un puissant démon, aux objectifs obscurs, du nom d'Alastor qui a aussi convié deux employés supplémentaire : Niffty une femme de chambre maniaque et Husk le barman taciturne.
La Malédiction : l'origine (2024) Une jeune Américaine est envoyée à Rome pour commencer une vie au service de l'Église. Elle se retrouve confrontée aux ténèbres qui l'amènent à remettre en question sa foi et à découvrir une terrifiante conspiration qui espère donner naissance au mal incarné. Un préquel du film La Malédiction de Richard Donner (1976).

Spinoza, l'homme qui a tué Dieu, J.R. Dos Santos. Amsterdam, 1640. Un homme est excommunié de la communauté juive portugaise pour avoir remis en question les Saintes Écritures. Le jeune Bento de Espinosa assite à la scène et l'épisode fait germer en lui un doute. Et si tout ce qui est écrit dans la Bible était faux ? Le soupçon va lancer Bento dans la plus grande quête intellectuelle qui soit. Qui a écrit les textes sacrés ? Qui est vraiment Dieu ? Qu'est-ce que la nature ? Toutes ces questions snt extrêmement dangereuses et le jeune Spinoza va bientôt en payer le prix. Juifs et chrétiens l'accusent d'hérésie et commencent à le persécuter... Inspiré par la vie du plus grans philosophe de tous les temps, J.R. Dos Santos nous raconte comment Spinoza a mis fi nà l'âge des ténèbres et inventé le monde moderne. Comment il est devenu...

l'homme qui a tué Dieu.

L'histoire du roi qui ne voulait pas mourir, Jean Teulé. Jean aimait rire de la mort. Il se moquait de l'embarras des survivants. « Je vous préviens : je n'irai pas à votre enterrement », et il éclatait de ce rire énorme dont il avait le secret. Le 18 octobre 2022, une bactérie sournoise l'a foudroyé. Il laisse un vide, un silence, un manque insondable. Il laisse aussi la première partie du manuscrit qu'il était en train d'écrire. L'histoire de Louis XI, ce monarque singulier qui, tout en étant de ceux qui ont posé les fondations de la nation française, a commis les plus effroyables crimes qu'on puisse imaginer. Ses amis nous ont convaincus de publier ce texte inachevé. Philippe Jaenada, Enki Bilal, Dominique Gelli, Florence Cestac, François Delebecque, Philippe Druillet et Benjamin Planchon ont improvisé des textes et des images sur la dernière création de Jean Teulé.

Quand la peur gouverne tout : Wokisme, extrême gauche, extrême droite, islamisme, Carine Azzopardi. Le wokisme serait le fantasme d'une extrême droite qui panique face à l'avancée des idées progressistes. Une extrême droite coposée de bourgeois, de fascistes, de cathos, voulant sauver leur société raciste, misogyne, antiécologique et coloniale. Que faut-il en penser ? Qui croire ? Indéniablement, tous les observateurs notent un retour de la censure et du blasphème, une dénonciation de l'islamophobie, un rejet de l'universalisme, une discrimination inversée. Mêmes combats, mêmes méthodes. Ce livre, nourri d'une documentation exceptionnelle, démontre pour la première fois comment wokisme et islamisme s'utilisent l'un l'autre poru faire avancer leur stratégie avec une même volonté : détruire les fondements de nos sociétés démocratiques. Et comment, de chaque côté de l'échiquier politique, des idéologues espèrent remporter la mise. Carine Azzopardi est journaliste. Elle exerce d'abourd sur France 3, où elle couvre les attentats du 11 septembre 2011 à New York. Le 13 novembre 2015, elle perd son compagnon, son père de ses deux filles, au Bataclan. Elle est désormais journaliste à France Télévision.

Cabrini (2024) Mère Frances Xavier Cabrini était une religieuse catholique italo-américaine qui a fondé les Sœurs missionnaires du Sacré-Cœur de Jésus, un institut religieux qui a apporté un soutien à ses compatriotes italiens immigrés aux États-Unis. Cabrini, qui a vécu de 1850 à 1917, a été la première citoyenne américaine à être canonisée comme sainte par l'Église catholique, le 7 juillet 1946 par le pape Pie XII, après avoir rendu la vue à un bébé.

The American Society of Magical Negroes (2024) Aren est recruté dans une société secrète de Noirs magiques qui consacrent leur vie à une cause de la plus haute importance.

Escape from Germany (2024) En 1939, l'armée hitlérienne fermait les frontières et quatre-vingt-cinq missionnaires américains étaient en Allemagne pour servir leur église. La fuite de ces missionnaires de l'Allemagne nazie est l'un des événements les plus dramatiques de l'histoire de l'Église moderne.

The Bikeriders (2024) L'essor d'un club de motards du Midwest à mesure qu'il évolue au cours d'une décennie, d'un lieu de rassemblement pour les étrangers locaux à un gang plus sinistre, menaçant le mode de vie du groupe d'origine.

The Forge (2024) Isaiah Wright doit encore mûrir. Après avoir obtenu son diplôme d'études secondaires sans aucun projet pour l'avenir, Isaiah reçoit une impulsion pour commencer à prendre de meilleures décisions dans sa vie. Le plan de Dieu pour lui est bien plus grand que ce qu'il aurait pu imaginer.

« Voici la sagesse. Que celui qui a de l'intelligence compte le corps de la bête ; car c'est le nombre d'un homme ; et son numéro est 666. », Livre de révélation, Chapitre 13, Verse 18, ***Damien : La Malédiction*** (1976)

Sijjin (2023) Une jeune femme qui utilise la magie noire pour menacer la femme de son cousin.

Devara Glimpse – Part 1 (2024) Une saga d'action épique se déroulant sur les terres côtières, qui décrit des incidents déchirants et chargés d'émotion dans la chronologie périodique, comprend également le protagoniste titulaire étant le sauveur des démunis et la peur des malfaiteurs.

Abigail (2024) Après qu'un groupe de criminels ait kidnappé la fille ballerine d'un puissant personnage de la pègre, ils se retirent dans un manoir isolé, ignorant qu'ils sont enfermés à l'intérieur sans petite fille normale.

Indiana Jones et le Cercle Ancien (2024) Découvrez l'un des plus grands mystères de l'histoire dans Indiana Jones et le Grand Cercle, une aventure solo à la première personne se déroulant entre les

événements des ***Aventuriers de l'arche perdue*** et de ***La Dernière Croisade***.

« Nous sommes les cinq muses, déesses des arts et proclamatrices de héros ! », ***Hercule*** (1997)

The Ministry of Ungentlemanly Warfare (2024) L'armée britannique recrute un petit groupe de soldats hautement qualifiés pour attaquer les forces nazies derrière les lignes ennemies pendant la Seconde Guerre mondiale.

« Les plus grandes âmes sont capables des plus grands vices aussi bien que des plus grandes vertus. », Descartes

Femmes de dictateur, Diane Ducret. Elles s'appellent Inessa, Clara, Nadia, Magda... Ils s'appellent Lénine, Mussolini, Staline, Hitler... Ils les violentent et les adultent, mais se tournent invariablement vers elles. Épouses, compagnes, égéries, admiratrices, elles sont en commun d'être à la fois triomphantes, trompées et sacrifiées. À leurs hommes cruels, violents et tyranniques, elles font croire qu'ils sont beaux, charmeurs, tout-puissant. Car la sexualité est l'un des ressorts du pouvoir absolu. Diane Ducret raconte par le menu les rencontres, les stratégies de séduction, les rapports amoureux, l'intervention de la politique et les destinées des femmes qui ont croisé le chemin et sont passées par le lit des dictateurs.

La Nuit d'Orion (2024) Orion a peur de tout et surtout de l'obscurité. Bientôt, l'incarnation du noir " Dark " entraîne Orion dans un tour du monde pour lui prouver qu'il n'y a rien à craindre de la nuit.

Hazbin Hotel (2024) Suivez Charlie Morningstar, une démone princesse des enfers, dans sa quête pour gérer un hôtel dans le but d’offrir la possibilité de rédemption des damnés afin d'éviter leur massacre annuel à cause de leur surpopulation. Dans sa tâche elle est soutenue par sa compagne Vaggie ainsi que son premier pensionnaire Angel Dust. Elle est rejoint par un puissant démon, aux objectifs obscurs, du nom d'Alastor qui a aussi convié deux employés supplémentaire : Niffty une femme de chambre maniaque et Husk le barman taciturne.

The Inquisitor (2024) Jésus n'est pas mort sur la croix, il en est descendu et s'est vengé de tous les non-croyants. 1 500 ans plus

tard, une armée d'inquisiteurs fait respecter la foi par la force. Dans cette aventure fantastique sombre, incarnez l'inquisiteur Mordimer Madderdin pour résoudre des enquêtes complexes et faire la lumière sur d'effroyables secrets. The Inquisitor est un jeu narratif d'aventure fantastique sombre entremêlé d'action où vous serez confronté à des choix moraux difficiles. Le jeu se déroule dans une version alternative (et religieuse) de la réalité. Il s'inspire d'Inquisitor, la série de livres à succès de Jacek Piekara. Cloué sur la croix, à l'article de la mort, Jésus est consumé par la rage. Il parvient à se libérer et se venge violemment de tous les non-croyants. Des siècles plus tard, une armée d'inquisiteurs fanatiques fait respecter la foi dans cette église sanguinaire.
Vous incarnez Mordimer Madderdin, un inquisiteur au service de Dieu envoyé à Koenigstein, une ville tourmentée par les mystères et les péchés. Résolvez les différentes affaires et les crimes des pécheurs tout en faisant la lumière sur le Mal issu d'un autre royaume qui cherche à pénétrer le monde des vivants. Devenez juge, jury et bourreau sacré : le rôle d'inquisiteur consiste à faire respecter l'ordre et la foi en Dieu. Cependant, le monde regorge de pécheurs qui se sont écartés du droit chemin. Décidez du sort des accusés dans différentes affaires et missions narratives. Dans ce monde, cela fait bien longtemps que le droit chemin n'est plus synonyme de moralité. Ferez-vous preuve de clémence ou appliquerez-vous la Sainte Loi à la lettre ? Un récit non linéaire à la moralité ternie : plongez dans une histoire sombre et cruelle axée sur une religion prêchant la vengeance et la violence. De multiples branches narratives viendront tester votre sens de la moralité. Choisissez votre voie, décidez du type d'inquisiteur que vous voulez être (clément ou vengeur) et découvrez l'empreinte que vous laisserez sur ce monde. Menez l'enquête : Mordimer dispose de compétences et d'aptitudes uniques qui lui permettent de résoudre les crimes et mystères qui plongent Koenigstein dans la tourmente. Traquez les suspects et interrogez-les. Faites la lumière sur la ville et ses habitants. Assemblez les preuves et rendez votre jugement final.
Plongez dans le non-monde : utilisez l'aptitude secrète de Mordimer pour plonger dans le mystérieux non-monde et découvrir les secrets que les suspects cachent au plus profond de leur âme. Mais prenez garde, car les forces ténébreuses qui règnent dans ce royaume feront tout leur possible pour vous en empêcher. Des interrogatoires persuasifs : en l'an 1500, la justice reste cruelle. En tant qu'inquisiteur, vous avez carte blanche et pouvez utiliser les méthodes et outils de votre choix pour persuader les suspects de dire « la vérité ». À vous de décider si vous voulez pratiquer ces

interrogatoires facultatifs qui remontent à l'époque de la véritable inquisition et, si oui, avec quelle force. Laissez parler votre épée : parfois, il faut se résoudre à couper des langues pour les délier. Le système complet de combat à l'épée vous permettra d'user de la force, ou vous y forcera. Maîtrisez bien votre lame, guettez les ouvertures et tirez profit des points faibles de l'ennemi.

Destination Orion : Voyage à bord du télescope James-Webb, Olivier Berne

Sparkshorts : soi-même, (2024) Une marionnette de bois cherche à tout prix être acceptée par ses pairs. Son désir de trouver sa place va la conduire sur un chemin dangereux.

« On ne vieillit pas quand on prend de l'âge... On vieilli quand on arrête de rire ! », Les éclaireuses

É***picurieux : Le Goût du savoir avec Jamy***

« Ça peut arrivez. Vérifiez. », Orion, ***La Nuit d'Orion*** (2024)

Madagascar adopte une loi pour imposer la castration « chimique ou chirurgicale » des violeurs d'enfants. Le texte prévoit, selon l'amendement consulté par l'AFP : une peine de castration chirurgicale « à l'encontre des auteurs de viol commis sur un enfant de moins de 10 ans ». Une castration « chimique ou chirurgicale » contre les violeurs d'enfants âgés entre 10 et 13 ans. Une castration chimique pour les violeurs de mineurs entre 13 et 18 ans. Amnesty International considère que la castration chimique ou chirurgicale « constitue un traitement cruel, inhumain et dégradant » contraite aux droits humains, et appelle Antananarivo à abroger ce texte. Selon l'ONG, la mesure « ne résoudra pas » la question des viols d'enfants. Le texte a été adopté début février par l'Assemblée nationale puis mercredi par le sénat et doit encore être validé par la haute cour consitutionnelle (HCC) avant que le président Andry Rajoelina ne le promulgue., Konbini

« Amen, je vous le dis : chaque fois que vous l'avez fait à l'un des plus petits de mes frères, c'est à moi que vous l'avez fait. », Mat:25,40

Black Myth : Wukong (2024) Black Myth: Wukong est un jeu de rôle et d'action inspiré de la mythologie chinoise. Vous y incarnerez le Prédestiné et prendrez part à une épopée merveilleuse au cours

de laquelle vous devrez affronter maints périls pour découvrir la sombre vérité d'une légende glorieuse.

« C'est un défi de regarder son corps avec amour plutôt que de le critiquer. C'est une pratique que j'apprends encore. », Lili Reinhart parle de son alopécie, Lili Reinhart

Pour la Saint-Valentin, exit les fleurs : les français veulent des sextoys ! Et la vente de sextoys explose pour la Saint-Valentin ! « C'est la plus grosse période de l'année, du 10 au 14 février. (…) On va tripler, voire quadrupler les ventes. », Olivier Prapant, gérant d'une boutique passage du désir. Lelo, la marque leader de extoys, constate aussi une hausse de 30% au mois de février. Pourquoi c'est une bonne nouvelle ? Parce que le sextoy est le symbole de la libération sexuelle pour les femmes ! Il enterre les tabous autour de la masturbation et nous rappelle que les femmes n'ont besoin de personnes pour prendre du plaisir.

Vivons-Nous Dans l'Esprit de Quelqu'un ?, Astronomia. Ce voyage stimulant examine les similitudes surprenantes entre la structure du cerveau humain et la vaste étendue de l'univers. Nous nous plongeons dans les théories scientifiques et les débats philosophiques, remettant en question la nature même de la réalité et de la conscience. Les parallèles entre les réseaux neuronaux et les toiles cosmiques sont-ils de simples coïncidences ou font-ils allusion à une réalité plus profonde et plus interconnectée ? Rejoignez-nous pour percer les mystères de l'univers et réfléchir à la possibilité que nous vivions dans un cosmos conscient, peut-être même dans l'esprit d'un autre être. Cette vidéo n'est pas seulement une exploration de la science et de l'espace, mais un voyage dans les profondeurs de l'esprit humain et de l'univers lui-même. L'univers observable s'étend sur 93 milliards d'années-lumière, une distance qui dépasse notre compréhension. Dans cet espace cosmique, il y a plus de deux trillions de galaxies, chacune regorgeant de milliards d'étoiles. L'échelle de l'univers est un merveille, mais ce n'est pas seulement sa taille qui nous fascine, c'est sa complexité. La toile cosmique, un réseau de galaxies et de matière noire, forme une structure qui ressemble à un vaste réseau interconnecté.

Level One (2024) ***Level Zero*** est un survival horror asymétrique en JcJ. Quatre scientifiques doivent réparer un système électrique pour échapper aux créatures qui les traquent en maniant la télépathie, les embuscades et l’électricité.

Nous sommes en l’an 2058. Une expédition spatiale voit un groupe de chercheurs de l'entreprise New Horizons partir explorer l’univers. Au terme d’un voyage éprouvant, ils se posent sur la planète Turion, loin de se douter de la catastrophe qui les attend…

ÉQUIPE DE SCIENTIFIQUES

La lumière est l’arme suprême
En tant que scientifique, maniez la lumière face aux créatures. Utilisez les objets et l’éclairage simulé pour les repousser et gagner du temps.

Collaborez pour gagner
Coopérez, validez vos objectifs et fuyez. Votre réussite dépend de la précision de vos tirs, de vos réflexes et de votre coordination. Avertissez vos coéquipiers en cas de danger, aidez-les à terminer les objectifs et repoussez l’ennemi pour rester en vie.

Gérez vos consommables judicieusement
Vos ressources sont limitées et vous devrez faire des choix : utiliserez-vous votre fusée de détresse pour vous éclairer ou comme arme ? Fouillez les réserves de la station pour trouver du butin et aider vos coéquipiers.

Débloquez des avantages et personnalisez votre personnage
Chaque partie permet de gagner des PV et de la monnaie de jeu. Faites les bons choix car vous perdrez vos avantages en cas d’élimination de votre équipe. Personnalisez votre personnage avec des skins et des éléments d’apparence !

Placez des pièges pour vous défendre
Les scientifiques peuvent déployer un projecteur à capteur de mouvement, tandis que les créatures placent des nids de monstres aux airs de facehuggers qu’aucun humain ne voudrait croiser.

Vie après la mort
Réapparaissez sous forme de drone pour guider votre équipe à travers les corridors, suivre les monstres à l’aide de rayons laser, apporter les objets trouvés à vos coéquipiers et donner l’alerte en cas de danger !

ÉQUIPE DE CRÉATURES

Piégez et tuez les survivants dans le noir
Traversez furtivement les conduits d’aération et désactivez les sources de lumière en maniant la télépathie et les impulsions électromagnétiques. Suivez vos proies humaines et attaquez-les lorsque l’obscurité s’abat sur le jeu. La nuit peut tomber à tout moment et inverser le cours de la partie !

Capacités passives
Détectez le pouls des survivants à travers les murs et attaquez-les par surprise.

Diverses compétences et tactiques
Coordonnez-vous pour semer le chaos chez les survivants. Préparez le lieu et le moment de vos attaques pour fondre sur les survivants par surprise. Hurlez pour les déstabiliser avant de les attaquer.

Utilisez les coupures de courant à votre avantage
En tant que monstre, vous voyez parfaitement dans le noir. Lorsque l’obscurité s’abat brusquement, vous êtes sur votre territoire et c’est vous qui tirez les ficelles : aucun humain ne peut vous échapper.
• La lumière est l'arme suprême
• Collaborez tactiquement en équipe
• Débloquez des avantages et skins
• Piégez et terrifiez les humains
• Maniez la télépathie et les pièges
• Des cartes au gameplay unique

SAND LAND (2024) Explorez un monde désertique où les humains, comme les démons, subissent les conséquences d'une pénurie d'eau extrême : SAND LAND. Rencontrez le prince des démons, Beelzebub, Thief, son chaperon, et l'intrépide shérif Rao, et suivez cette équipe bigarrée pour une extraordinaire aventure à la recherche de la source légendaire, dissimulée dans le désert.

Dans cet action RPG, les joueurs retrouveront un monde nostalgique et chaleureux créé par Akira Toriyama, où vous devenez le personnage principal en incarnant Beelzebub. Apprenez à contrôler ses pouvoirs, menez votre petite troupe de héros bigarrés et explorez le monde légendaire de SAND LAND. Naviguez les nombreux dangers qui le peuplent, entre les bandits, la faune locale féroce et l'armée royale, atteindre la source légendaire ne sera pas de tout repos ! Utilisez votre doigté et votre imagination pour

assembler des chars et d'autres véhicules qui vous aideront à parcourir ces immenses contrées, tout en profitant d'un vaste éventail de combinaisons de pièces.

DES VÉHICULES DÉPASSANT VOTRE IMAGINATION
Débloquez des véhicules et faites-les monter de niveau grâce à diverses pièces mécaniques, y compris des armes, moteurs et suspensions. Concevez et pilotez de nombreux véhicules dont des chars de combat aux canons surpuissants, des motos capables de filer à travers le désert et même des robots sauteurs qui bondissent par-delà les rivières pour vous aider à explorer chaque recoin du continent.

DEVENEZ LE SAUVEUR DONT LE MONDE A BESOIN
Développez votre base d'opérations dans la ville de Spino et tissez des liens avec ses habitants. Admirez la ville grandir et ses capacités s'étoffer alors que vous guidez les exilés du désert jusqu'à Spino. Accédez à leurs requêtes et leurs souhaits pour débloquer des matériaux utiles et de nouvelles fonctionnalités en ville.

PARTEZ À L'AVENTURE AU DELÀ DES DUNES
Voyagez à travers SAND LAND et ses canyons, dévoilez ses intrigants secrets et surpassez tous les obstacles pour trouver la porte d'entrée vers un monde inconnu.

La Cognition. Plonge dans les méandres de l’esprit humain et découvre comment nos processus de pensée influencent notre comportement et nos décisions quotidiennes.

Ainsi Parlait Zarathoustra, Nietzsche. Une œuvre philosophique puissante qui t’invite à explorer des concepts profonds sur l’existence et la volonté de puissance.

Pré-suasion. Apprends comment le moment précédant une communication est tout aussi crucial que le message lui-même pour persuader et influencer.

Why We Do What We Do. Une exploration fascinante des motivations sous-adjacentes à nos actions, cet ouvrage offre des insights sur les forces psychologiques qui nous poussent à agir.

LOOK BACK (2021) Fujino, adolescente surdouée, a une confiance absolue en son talent. Kyômoto, elle, se terre dans sa chambre et pratique sans relâche. Deux jeunes filles d'une même ville de

province, qu'une passion fervente pour le dessin va rapprocher et unir par un lien indéfectible…

L’Homme aux milles visages (2024) Il s’appelle Alexandre, Ricardo ou Daniel. Il se dit chirurgien ou ingénieur, argentin ou brésilien. Il vit avec quatre femmes en même temps, adaptant à chacune son récit et même ses traits de caractère. Enquête à la première personne, avec l’aide d’un détective privé, sur un imposteur aux mille vies imaginaires.

Il reste encore demain (2024) Mariée à Ivano, Delia (Paola Cortellesi), mère de trois enfants, vit à Rome dans la seconde moitié des années 40. La ville est alors partagée entre l’espoir né de la Libération et les difficultés matérielles engendrées par la guerre qui vient à peine de s’achever. Face à son mari autoritaire et violent, Delia ne trouve du réconfort qu’auprès de son amie Marisa avec qui elle partage des moments de légèreté et des confidences intimes. Leur routine morose prend fin au printemps, lorsque toute la famille en émoi s’apprête à célébrer les fiançailles imminentes de leur fille aînée, Marcella. Mais l’arrivée d’une lettre mystérieuse va tout bouleverser et pousser Delia à trouver le courage d’imaginer un avenir meilleur, et pas seulement pour elle-même. Ce film, dont la carrière a débuté au Festival de Rome, est aujourd’hui devenu un phénomène en Italie.

Une vie (2024) Prague, 1938. Alors que la ville est sur le point de tomber aux mains des nazis, un banquier londonien va tout mettre en œuvre pour sauver des centaines d’enfants promis à une mort certaine dans les camps de concentration. Au péril de sa vie, Nicholas Winton va organiser des convois vers l’Angleterre, où 669 enfants juifs trouveront refuge. Cette histoire vraie, restée méconnue pendant des décennies, est dévoilée au monde entier lorsqu’en 1988, une émission britannique invite Nicholas à témoigner. Celui-ci ne se doute pas que dans le public se trouvent les enfants – désormais adultes – qui ont survécu grâce à lui…

Vivants (2024) Gabrielle, 30 ans, intègre une prestigieuse émission de reportages. Elle doit très vite trouver sa place au sein d’une équipe de grands reporters. Malgré l’engagement de Vincent, leur rédacteur en chef, ils sont confrontés au quotidien d’un métier qui change, avec des moyens toujours plus réduits, face aux nouveaux canaux de l’information. Habités par leur passion pour la recherche de la vérité, leur sens de l’humour et de la solidarité, ils vont tout tenter pour retrouver la foi de leurs débuts et se réinventer.

Le Psy des persos (2024) Le Psy des persos est là pour régler tout problème lié aux personnages de films et de séries.

L'école à remonter le temps (2024) Retour en 1880, 1930, 1950 et 1980 : un voyage à remonter le temps pour découvrir combien l'école, mais aussi la société, ont évolué en un siècle. 15 élèves de collège, 3 professeurs et un directeur d'établissement vont vivre cette expérience unique.

Le Mémorial, Ampelius

Histoire auguste, « Vie d’Hadrien »

Lettres, Pline le Jeune

Histoire, Ammien Marcellin

Judas (2024) Un vaisseau spatial en désintégration. Un plan d'évasion désespéré. Vous êtes le Judas mystérieux et troublé. Votre seul espoir de survie est de nouer ou de défaire des alliances avec vos pires ennemis. Allez-vous réparer ce que vous avez détruit, ou tout réduire en cendres ?

Avatar le dernier maître de l’air (2024) Les nations de l'Eau, de la Terre, du Feu et de l'Air vivaient autrefois en harmonie et l'Avatar, maître des quatre éléments, garantissait la paix entre elles. Mais tout a changé lorsque la Nation du Feu a attaqué et décimé les Nomades de l'Air dans une première manoeuvre de conquête du monde. Alors que l'incarnation actuelle de l'Avatar tarde à émerger, le monde perd espoir. Cependant, l'espérance renaît comme une lumière dans la nuit lorsqu'Aang, un jeune Nomade de l'Air — et le dernier représentant de son peuple — sort de son sommeil pour revendiquer sa place légitime de nouvel Avatar. Accompagné de ses nouveaux amis Sokka et Katara, un frère et une sœur membres de la Tribu de l'Eau du pôle Sud, Aang se lance dans une quête où se mêlent le fantastique et l'action. Il lui faut sauver le monde et repousser la terrifiante offensive du seigneur du Feu Ozai, une mission d'autant plus difficile que le prince héritier Zuko est bien décidé à les capturer, lui et ses amis. Mais ils pourront compter sur l'aide de nombreux alliés et personnages hauts en couleur rencontrés au cours de leurs aventures.

Pornomelancholia (2024) Au Mexique, un jeune homme partage

son existence entre un emploi minable dans une usine et son activité d'influenceur aussi sulfureux que populaire.

Constellation (2024) Jo revient sur terre après un désastre dans l'espace et découvre qu'il manque des pièces dans sa vie. Elle entreprend donc d'exposer la vérité sur les secrets cachés du voyage spatial et de récupérer ce qu'elle a perdu.

La coupe du monde de Messi : le sacre d'une légende (2024) Messi raconte l'histoire ultime de sa carrière avec l'équipe nationale argentine de football, offrant un regard intime et unique sur sa quête d'une victoire décisive en Coupe du Monde.

Les Filles d'Olfa (2023) Une réalisatrice tunisienne tente de lever le voile sur les mystères qui entourent la disparition de deux jeunes filles, soudainement volatilisées.

Yannick (2023) Alors qu'il assiste à une pièce de théâtre, un homme, déçu du spectacle, décide de prendre les devants et de donner un autre tournant à la soirée.

The Forgiven (2024) Un couple de riches Britanniques se rend au Maroc pour un week-end festif. En chemin, ils renversent mortellement un adolescent. Ce décès aura de lourdes conséquences.

Préface de Monseigneur Pontier
Voici un projet qui ne naît pas en l'air.
Il vient de l'expérience de plus de vingt ans de tournées de nuit auprès des sans-abris dans un secteur de la ville de Marseille. On ne reste pas indemne de telles rencontres. On ne rentre pas chez soi sans avoir été touché ! On se dit : « que faire pour lui, que faire pour eux ? »
La réponse à ces questions demeure difficile, multiple, modeste.
Ainsi ce projet d'accueil de vie, imaginé, construit, par une équipe motivée qui espère accompagner un certain nombre parmi les accueillis vers une meilleure socialisation, vers un avenir meilleur.
En cette année de la miséricorde, ce projet sent bon l'évangile et aussi l'idéal de fraternité de notre pays.
Comment ne pas encourager cette initiative née de la rencontre qui ne laisse pas indifférent ?
Apportons notre aide autant que nous le pouvons. Tout cela humanise les uns et les autres !
+ Mgr Georges Pontier

Archevêque de Marseille

Boy Kills World (2024) *Un film d'action de rêve de fièvre dystopique qui suit Boy, une personne sourde, avec une imagination débordante. Lorsque sa famille est assassinée, il est formé par un mystérieux chaman pour réprimer son imagination enfantine et devenir un instrument de mort.*

Insurgency: Sandstorm [PS4 & PS5] (2024) Vivez toute l'intensité d'une guerre moderne dans le FPS tactique ultime sur consoles.

Combattez dans les zones de conflit d’une guerre moderne, au travers d’une série de modes multijoueur coopératifs et compétitifs intenses. Grâce à une immersion sans précédent, ressentez chaque balle et craignez chaque impact dans des combats rapprochés palpitants.

La mort vous attend à chaque tournant. Les munitions sont précieuses, faites preuve de tactique et travaillez en équipe pour progresser vers votre objectif et arracher la victoire. Coordonnez le soutien armé de votre escouade et combattez côte à côte au cœur d'une action à couper le souffle.

• Coopérez à 8 joueurs dans d’intenses modes de jeu en équipe
• Affrontez-vous dans des matchs PvP effrénés jusqu’à 20 joueurs
• Une immersion totale grâce à une balistique réaliste et un incroyable souci du détail
• Personnalisez entièrement vos armes et votre personnage
• Un design audio incroyable incluant un chat vocal positionnel

Si vous possédez déjà la version PS4™ de ce jeu, vous pouvez obtenir la version numérique PS5™ sans frais supplémentaires et sans avoir besoin d'acheter ce produit. Les détenteurs d'une version PS4™ physique doivent l'insérer dans la console PS5™ à chaque fois qu'ils souhaitent télécharger ou jouer à la version numérique PS5™. Les détenteurs d'une version PS4™ physique qui achètent la console PS5™ Édition numérique sans lecteur de disque ne pourront pas obtenir la version PS5™ sans frais supplémentaires.

Profitez de la résolution 4K, 60 images par secondes, des graphismes améliorés et des temps de chargement raccourcis sur PlayStation®5.

« Il y a des larmes que personne n’essuiera celles qui glissent du cœur et qui ne sortent pas, celles qui brûlent encore à l’intérieur de soi comme mille volcans que seul le temps endormira. », L’écriture

« La façon dont tu vois le monde dépend de ta façon de l’observer. », L’écriture

Pourquoi les fêtes du calendrier musulman ne sont jamais aux mêmes dates ? Les dates du calendrier musulman ne sont pas tout à fait aux mêmes dates pour nous dans le calendrier scolaire. D’après Kalilou Sylla, Imam de La Grande Mosquée de Strasbourg, tout simplement parce que le calendrier musulman est un calendrier lunaire. Dans le calendrier lunaire, on a 354 ou 355 jours. Donc à peu près 11 jours de moins que dans le calendrier solaire, ce qui fait qu’effectivement, les dates ne sont jamais les mêmes. Il y a toujours un décalage d’à peu près 11 jours. C’est pour ça notamment qu’on voit que la date de l’Aïd, tous les ans, est décalée d’à peu près 11 jours, que ce soit pour l’Aïd, que ce soit pour le début du ramadan, etc.

Quelle est la différence entre les Séfarades et les Ashkénazes ? Y-a-t-il vraiment une différence entre les Séfarades et les Ashkénazes ? Le Rabbin Jonas Jacquelin répond. Souvent, quand on parle du peuple juif, on va parler des Ashkénazes et des Séfarades. Au départ, les noms « Ashkénazes » et « Séfarades », c’est des noms propres qu’on trouve dans le texte de la Torah. Par la suite, dans l’histoire, ce sont des noms qui sont venus désigner l’Allemagne pour « Ashkénazes », et l’Espagne pour « Séfarades » et, par extension, les Juifs qui appartenaient à ces deux aires géographiques. Aujourd’hui, les différences qu’on va trouver entre Ashkénazes et Séfarades, c’est notamment au niveau de la prière au niveau de certaines coutumes, au niveau de l’alimentation, des plats qui vont être typiques, d’un monde ou de l’autre. Ashkénazes, ce sera une culture beaucoup plus européenne, alors que Séfarades, on va être dans une culture beaucoup plus orientale. Mais ce que ça rappelle avant tout, c’est l’extraordinaire diversité et richesse du peuple juif qui est capable d’être uni en dépit de toutes ces sensibilités culturelles.

Kalilou Sylla, imam de La Grande Mosquée de Strasbourg, expliquer quels sont les cinq piliers de l’Islam. Les cinq piliers de l’Islam font le fait d’attester qu’il n’y a pas d’autre dieu que Dieu et que Mohammed est l’envoyé de Dieu. En d’autres termes, croire que Dieu existe et qu’il est seul. Et puis croire en l’ensemble des

prophètes et messagers et dont le dernier, le prophète Mohammed, que la paix et la bénédiction d'Allah soient sur lui. Ça, c'est ce qu'on appelle l'attestation de foi, c'est le premier pilier de l'Islam. Après cela, accomplir la prière, donc la prière obligatoire cinq fois par jour. Puis, le fait de jeûner pendant le mois du ramadan. Donner l'aumône légale également, qu'on appelle la zakat, c'est donner une parti de ses biens une fois dans l'année, et puis accomplir le pèlerinage également, à La Mecque, pour la personne qui en a les capacités, les capacités financières, les capacités physiques. C'est des éléments qui sont vraiment des marqueurs et des fondamentaux dans la religion musulmane.

Sœur Albertine nous explique tout sur le Carême. Le carême, c'est une période dans le calendrier chrétien qui dure 40 jours. C'est en mémoire du peuple juif qui a marché pendant 40 ans dans le désert, de l'Égypte, vers la terre promise. Et puis, c'est aussi les 40 jours que Jésus a vécus dans le désert, après son baptême et juste avant de commencer sa vie publique. Cette période est faite pour vivre une conversion. Ça veut dire un changement intérieur. Ça commence par le mercredi des Cendres et ça se termine par la fête de Pâques. Comme souvent chez les chrétiens, il n'y a pas de règles très fixes mais on peut donner une direction en parlant des trois « P », qui sont la prière, essayer d'avoir plus de temps de prière dans la semaine ou d'aller plus à l'église. La pénitence, c'est voit ce qui prend trop de place dans ma vie. Ça peut être la nourriture mais ça peut aussi être les réseaux sociaux, le téléphone, la médisance, tout ce qui est néfaste dans ma vie et que j'aimerais retirer un peu, là où je sens que je ne suis pas totalement libre. Et le partage. Se tourner vers les autres, donner du temps, aller dans une association. L'idée, c'est que chacun réfléchisse à ce qu'il veut vivre pendant cette période pour pouvoir ouvrir son cœur, se centrer sur l'essentiel, être plus disponible pour laisser la place à Dieu pour vivre la ^fete de Pâques.

Pourquoi les juifs portent la kippa ? Pour Rabbin Jonas, c'est une coutume bien ancrée dans la tradition juive que de se couvrir la tête. Alors, pour être tout à fait honnête, on ne trouve pas dans la Torah de traces de ce commandement de porter la kippa. Mais on va trouver l'idée, plus tard, dans les textes de ce qu'on appelle le Talmud, qu'on porte quelque chose sur la tête en signe de crainte des cieux. Ça veut dire de respect pour ce qui est plus grand que nous, de respect pour ce qui nous dépasse. Donc porter la kippa, c'est un signe d'humilité, de se dire qu'on n'est pas pris dans la démesure, on n'est pas les maîtres de tout, mais on est conscient

du fait qu'il y a quelque chose qui nous dépasse, qui est au-dessus de notre tête. Donc mettre une kippa sur la tête, c'est avant tout se dire : « En tant qu'être humain, je suis quelqu'un de limité. Et c'est à partir de ça que je me base pour partir dans le monde. » On se couvre la tête pour éviter d'avoir trop la grosse tête.

Ô Allah, il n'y a de chose facile que ce que tu rends facile et si tu le veux, tu peux rendre la chose difficile facile.

Allâhoumma lâ sahla illâ mâ ja'altahou sahlan, wa anta taj'alou-l-hazana idhâ shi ta sahlan.

Seigneur ! Élargie ma poitrine, facilite ma tâche, et délie ma langue pour être mieux compris (Sourate Taha, du verset 25 jusqu'au verset 28).

Et dis : « O mon Seigneur, fais que j'entre par une entrée de vérité et que je sorte par une sortie de vérité ; et accorde-moi de ta part, un pouvoir bénéficiant de ton secours. » (Sourate Al-Isra, verset 80).

« Aucun d'entre vous n'est à sa place, ici. Qui a dit ça ? Qui a dit quoi ? Aucun être humain n'est à sa place en ces lieux. Il est gigantesque, ce piaf. Un piaf ? Je ne suis pas un piaf. Je suis l'esprit de la connaissance universelle. Je vous en prie, excusez Sokka. Il ne pensait pas à mal. Aang, à qui tu parle ? Comment ça, à qui je parle ? Ils ne peuvent entendre ce que tu entends. Leur esprit étriqué ne peut appréhender la complexité de mon langage. Mais moi, je vous entends. Parce que tu es l'Avatar. Il est dans ta nature d'avoir un pied dans ce monde. Mais ceux qui t'accompagnent sont des intrus. Et plus longtemps ils resterons en ces lieux, plus grand se fera le danger qui les menace. Quel danger ? Un danger ? Le piaf va pas nous béqueter, hein ? Je devrais être le cadet de ses soucis. Il y a des créatures en ces lieux qui pourraient faire bien pire que dévorer ton enveloppe charnelle. Ici, rôdent les mangeurs d'âmes. Aang, qu'est-ce qu'il dit ? Il dit qu'il ne nous fera aucun mal. On veut juste retrouver nos amis disparus et on s'en ira. Il y a quelqu'un qui vit dans une cabane de pierre, non loin d'ici, par-delà la forêt. Il saura peut-être ce qu'il est advenu de tes amis. Suis le chemin et tu le trouveras. Attendez un peu. Vous vouliez dire quoi, en parlant de dangers ? Qu'est-ce qui pourrait arriver ? Il est des choses en ce monde capable de dévoiler certaines vérités aux humains. Des vérités auxquelles ils ne sont jamais prêts à faire face. Des vérités qui leur montreront leur nature profonde et qui peuvent entraîner de grandes souffrances. Au revoir, l'Avatar ; et

n’oublie pas de rester sur le chemin. », L’esprit à Aang, Sokka et Katta, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Ces gens qui nous cherchent… La Nation du feu. Oui ? Ils sont de ton côté. Pourquoi tu les défies ? Ils ne sont pas de mon côté. Mais ça viendra. Quand je t’aurai capturé et ramené, je… J’ai besoin de toi pour rentrer chez moi et retrouvez mon rang d’héritier légitime du seigneur du feu. Et c’est ce que tu veux ? Devenir seigneur du feu ? Oui. Bien sûr. C’est ce que tout le monde attend de moi. Gyatso. C’était mon maître. Il disait de ne pas se soucier de ce que les autres attendaient de nous. Je sais, ce n’est pas si simple que ça. Moi-même, je suis l’Avatar et… c’est ce que tout le monde attend de moi. D’ailleurs, ça me préoccupe beaucoup. Peut-ētyre que tu n’as pas à être comme les autres maîtres du feu. Tu pourrais être meilleur qu’eux. Tu sais que ce que fait le seigneur du feu est mal. Rien ne t(oblige à être comme lui. Toi, tu peux faire preuve de compassion. Comment oses-tu ? En tant que prince héritier de la Nation du feu, je dois être un exemple pour les maîtres du feu. Et mon père est un excellent souverain ! De compassion ? La compassion est un signe de faiblesse. », Aang à Zeko, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« La mobilisation après l’incendie de Notre-Dame témoigne de la relation intime entre les Français, la France et le sacré. »

« L’idée de rendre à Dieu les bienfaits qu’Il nous donne. »

« À l’origine, la cathédrale est l’église du diocèse, le cœur d’un territoire religieux. »

« Avec une église romane, on pouvait construire deux églises gothiques. », Alain Erlande-Brandenburg

« C’est la lumière de Dieu que le gothique aspirera à retrouver. », Alain Erlande-Brandenburg

« Le mariage de la beauté divine et de la beauté profane. »

« Le peuple français reconnaît l’être suprême et l’immortalité de l’âme. »

Cœur de vampire (2012), Agnès Laroche. Lalie est une jeune fille comme les autres... ou presque : vampire, elle ne vit pas comme les « Sang-Pâle », les humains, mais se différencie des cruels Affamés

sans foi ni loi. Séjournant chez sa tante en province, Lalie fait la connaissance d'un jeune vampire, Théo. Tandis que les disparitions inquiétantes se succèdent au village, les deux adolescents recourent à leurs pouvoirs car ils ont cru percevoir une présence hostile : un Affamé ? Je ne supporte plus les ongles taillés en griffes, les vêtements noirs et les histoires macabres ! Je veux rencontrer des gens normaux et tomber amoureuse d'un garçon humain… Je m'appelle Lalie et j'en ai assez d'être un vampire !

La fée, c'est moi ! (2018), Agnès Laroche. Née dans une famille de fées, Séraphine la facétieuse ne dispose pas des talents de ses sœurs Apolline et Philippine et accumule bourdes et catastrophes. Quand les siens disparaissent, elle cherche du secours auprès de sa professeur de pouvoirs. Mais seul Oscar, le fils de celle-ci, est disposé à l'aider. Leur enquête les mène bientôt dans la clinique d'un professeur dont les murs abritent de mystérieuses recherches…

La dragonne de minuit (2011), Agnès Laroche. Mara s'ennuie dans le fort de Castelbrune où elle vit recluse avec ses parents. Une nuit, attirée par des lucioles, elle ose s'aventurer hors de l'enceinte du château familial. Là, un corbeau vole à sa rencontre et lui révèle qu'elle est une dragonne ! Grâce à lui, Mara domine son don et vit sa première métamorphose. Bientôt, elle découvre que sa tante, reine et dragonne, a juré de la tuer afin de se venger de la mort de son fils...

Scoops au lycée (2010), Agnès Laroche. Pomme, qui rêve d'être journaliste, entre dans l'équipe du journal du lycée. Malgré les réticences de Lucia, la petite amie du rédacteur en chef, et grâce au soutien d'Arthur le photographe, elle décroche une enquête sur Flore, qui n'a pas reparu au lycée depuis la rentrée et que personne ne parvient à joindre. Mais une autre disparition inquiète Pomme : pourquoi son père a-t-il quitté la maison sans explications ?

Tu vas payer (2013), Agnès Laroche. Un village français, en 1943. Après la disparition de son frère aîné au STO, Paul épie Dugain, son voisin, qu'il juge responsable de sa mort. Collaborateur notoire, le gros Dugain reçoit des officiers allemands, recourt au marché noir et rachète les biens des paysans alentour. Paul attend son heure pour lui faire payer son dû. Il rumine sa vengeance. Le jour de l'anniversaire de son frère, il décide de passer à l'acte...

« Des mémoriaux où se mêlent l'histoire sacrée et l'histoire

profane. », André Vauchez, ***Lieux de mémoire*** (1993)

« C’est incroyable jusqu’où nous sommes prêts à aller pour dissimuler notre vraie nature. Peut-être ne voulons-nous pas montrer aux autres combien ils comptent pour nous. C’est très curieux, étant donné que nous ferions n’importe quoi pour eux. Nous serions prêts à aller au bout du monde. À risquer notre vie. Et même à combattre des monstres. Cela dit, admettre qu’on a besoin des autres peut faire peur. Certains voient sûrement cela comme une faiblesse, un handicap. Après tout, il n’y a pas plus douloureux que de perdre quelqu’un qu’on aime. Ou pire… De découvrir que quelqu’un qu’on aime nous a abandonnés. C’est sûrement pour cela qu’on ressent le besoin de se cacher et de se protéger. On s’abrite alors derrière un masque. Il n’est pas difficile de comprendre pourquoi. Ce qui est plus dur, c’est de savoir que parfois, ce masque correspond à ce que l’on est au fond de nous. », Iroh, ***Avatar : le dernier maître de l’air*** (2024)

« Derrière la façade des héros, vous trouverez un être humain qui fait des erreurs. Des problèmes énormes surgissent quand des erreurs sont faites à l’échelle d’un super-héros. », Frank Herbert, ***Dune***

« J’ai cette théorie selon laquelle les super-héros sont une catastrophe pour l’humanité, même si nous trouvons un vrai héros, à la fin les pauvres mortels prennent le pouvoir sur les structures qui toujours se forment autour de tels leaders. », Frank Herbert, ***Dune***

Paul, jeune prince déshérité, élu doté du pouvoir de prescience et d’un charisme à faire fondre un peuple du désert, a tout du héros de roman d’apprentissage. Mais sa conquête du monde s’avère sanglante (61 milliards de victimes), les suites du roman le transformant en tyran. Herbert punit ainsi les lecteurs séduits par le héros.

Herbert modèle Paul sur Kennedy, Lawrence d’Arabie ou Jésus, des « sauveurs » qui par leur charme pourraient asservir une population à un système sociale.

Républicain anti-État convaincu, Herbert se méfie des systèmes qui, comme les religions permettent de contrôler l’humain tout en lui promettant sa libération.

La contre-culture a lu le cycle de Dune comme une critique de la dévastation écologique et de l’autocratie. D’autres y ont vu une faible colonialiste et eugéniste.

Aujourd’hui, les geeks libertariens, dont Elon Musk sont séduits par son futur néo-féodal où les hommes sont conditionnés pour être des machines pensantes.

The Watchers (2024) Une jeune artiste se retrouve bloquée dans une vaste forêt immaculée de l'ouest de l'Irlande, où, après avoir trouvé refuge, elle se retrouve piégée aux côtés de trois inconnus, traqués chaque nuit par de mystérieuses créatures.

Late Night with the Devil (2023) En 1977, une émission télévisée en direct tourne terriblement mal, déchaînant le mal dans les salons de la nation.

Adrift (2024) Un bateau de pêche découvre un yacht abandonné avec un étrange appel de détresse. Un matelot de pont accepte d'en prendre seul le contrôle pendant qu'il est remorqué jusqu'au port, mais il découvre bientôt pourquoi on l'appelle un « navire fantôme ».

Borderlands (**2024**) Le jeu vidéo populaire se déroule sur la planète fictive abandonnée de Pandora, où les gens recherchent une relique mystérieuse.

Flint Strong (2024) L'histoire de Claressa 'T-Rex' Shields, une boxeuse de Flint, dans le Michigan, qui s'est entraînée pour devenir la première femme de l'histoire de son pays à remporter une médaille d'or olympique dans ce sport.

Speak No Devil (2022) Une famille danoise rend visite à une famille néerlandaise rencontrée en vacances. Ce qui était censé être un week-end idyllique commence lentement à se dégrader alors que les Danois tentent de rester polis face aux désagréments.

Lee (2023) L'histoire de la photographe Elizabeth 'Lee' Miller, mannequin devenue correspondante de guerre acclamée pour le magazine Vogue pendant la Seconde Guerre mondiale.

Smalland : Survive the Wilds (2024) Maintenant que les géants ne sont plus, et après des siècles passés à vivre sous terre, les Hominis sortent de leur terrier afin de reprendre possession de la

Surface. Participez à l’exode en tant que membre de l’avant-garde et plongez dans une aventure miniature ! Explorez, fouillez, fabriquez et battez-vous afin de vous établir dans ce nouveau monde hostile.

L’AVENTURE SOUS UN NOUVEL ANGLE
Escaladez des arbres aussi grands que des gratte-ciels, faufilez-vous à travers les fissures de bâtiments dévastés, explorez d’épaisses forêts, de dangereux marais et d’étranges ruines à mesure que vous découvrez ce vaste monde ouvert sous un nouvel angle.

TOURNEZ LA NATURE À VOTRE AVANTAGE
Combattez, apprivoisez et montez une grande variété de créatures. Bondissez sur de grandes distances à dos de sauterelle, volez au-dessus des arbres à dos d’oiseau ou faufilez-vous dans les broussailles à dos d’araignée. Il ne tient qu’à vous de conquérir ce monde et les créatures qui l’habitent.

SURVIVEZ SEUL OU PROGRESSEZ À PLUSIEURS
Jouez avec un maximum de 10 amis en mode multijoueur. Explorez, combattez, construisez et survivez en équipe dans cette contrée sauvage.

BÂTISSEZ LES FONDATIONS D’UN NOUVEAU MONDE
Cherchez ou raffinez des ressources pour construire des camps à l’aide de matériaux de différentes qualités, en allant du bois au métal en passant par la pierre. Choisissez votre endroit favori où vous installer ou escaladez de gigantesques arbres pour élire domicile à leur sommet.

FABRIQUEZ DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS POUR ÉQUILIBRER LES FORCES
Collectionnez de puissantes armures qui vous octroient des résistances et des capacités, et associez-les pour personnaliser votre apparence. Ajoutez des ailes à votre armure pour planer dans les airs, ou servez-vous du grappin pour vous balancer d’arbre en arbre.

UN ÉCOSYSTÈME DYNAMIQUE
Bravez les éléments avec un système de météo variable comprenant des tempêtes mortelles et des changements de saisons qui vous demanderont d’utiliser différentes techniques de survie afin d’éviter une mort prématurée.

AU PROGRAMME
Un gigantesque monde ouvert en bac à sable à explorer d’un point de vue miniature
Survivez seul ou travaillez ensemble jusqu’à 10 joueurs
Apprivoisez et montez des insectes, des araignées, des oiseaux et bien d’autres créatures afin de voyager toujours plus loin, toujours plus vite
Explorez le plancher des vaches ou envolez-vous vers d’autres cieux
Construisez votre base idéale dans un Grand arbre pour qu’elle vous suive de serveur en serveur
Découvrez l’histoire des Hominis grâce aux quêtes narratives et aux PNJ que vous rencontrez
Une météo dynamique et des évènements aléatoires qui créent naturellement un environnement vivant
Personnalisation et améliorations, guerrier ou bâtisseur : à vous de choisir

Pentiment (2024) L'art imite la mort
Découvrez un monde où les illustrations prennent vie, inspiré des manuscrits enluminés et des gravures sur bois d'une époque où l'Europe était à l'orée de grands changements religieux et politiques. Suivez les aventures d'Andreas Maler, un maître-artisan qui se retrouve mêlé à des meurtres, des scandales et des intrigues au beau milieu des Alpes bavaroises.

Un monde d'illustrations
Découvrez l'Europe du XVIe siècle telle que les maîtres-artisans de l'époque la voyaient. Les grands manuscrits enluminés et les premiers livres imprimés prennent vie et forment un univers fascinant dans Pentiment.

Des mystères à élucider
Faites connaissance avec une série de personnages de classes sociales et d'instructions diverses à mesure que vous apprenez les histoires de la petite ville bavaroise de Tassing et de l'abbaye voisine de Kiersau et que vous en percez les mystères.

Vos actions dans un monde en mutation
À une époque marquée par des bouleversements religieux et politiques, chacune de vos décisions peut se répercuter sur le futur de la communauté. Trouvez votre voie dans cette époque troublée et découvrez les conséquences de vos choix sur plusieurs

générations.

<u>Bio Inc : Redemption</u> (2024) Bio Inc : Redemption est un simulateur biomédical complexe dans lequel vous devez prendre des décisions de vie ou de mort. Créez la maladie ultime pour infecter et tourmenter votre victime ou jouez le rôle du chef d'une équipe médicale et espérez trouver un remède pour sauver votre patient. Serez-vous la peste ou préserverez-vous l'humanité ?

Avec plus de 600 maladies, virus, symptômes, tests de diagnostic, traitements et autres conditions médicales, Bio Inc : Redemption est d'un réalisme effrayant. Il vous captivera pendant des heures, vous plongeant dans un monde microscopique aux proportions épiques de la peste !

CHOISISSEZ VOTRE CAMP
Bio Inc : Redemption comprend deux nouvelles campagnes !

Choisissez la Mort et explorez votre côté obscur en éliminant les victimes par la colère grâce à une combinaison de maladies et d'états pathologiques atroces. Soyez la peste !

Choisissez la Vie et incarnez héroïquement un diagnosticien médical chargé d'identifier et de guérir les maladies avant qu'il ne soit trop tard pour votre patient. Sauvez la race humaine, un humain à la fois !

Chaque campagne se compose de neuf cas avec quatre niveaux de difficulté différents et le nouveau système d'IA adaptatif offre des heures de jeu avec une grande valeur de rejouabilité.

CONSTRUIRE DES STRATÉGIES PROFONDES
Les mécanismes de Bio Inc : Redemption sont simples à comprendre mais extrêmement profonds. Les joueurs occasionnels apprécieront un défi rapide et excitant. Les joueurs expérimentés devront élaborer des stratégies complexes pour résoudre les cas les plus difficiles. Tout est question de combos et de timing !

24 CAS DIVERSIFIÉS ET STIMULANTS
Chaque scénario unique comporte ses propres rebondissements et objectifs spécifiques, ce qui vous permettra de développer progressivement vos compétences et d'élargir votre palette d'outils pour résoudre des cas de plus en plus complexes.

IMPITOYABLE, MÉCHANT ET ÉTRANGEMENT CAPTIVANT
Que vous souhaitiez guérir la maladie d'un patient innocent ou tourmenter une pauvre âme à travers une combinaison improbable de maladies et d'infections, l'univers de Bio Inc. ne vous laissera pas de marbre. Sournoisement réaliste, voire éducatif, équilibré par une bonne dose d'humour, l'expérience Bio Inc : Redemption vous fera vivre une expérience palpitante.

BOOSTER ET RÉCOMPENSES
Chaque victoire vous permet de gagner des points d'XP. Dépensez judicieusement vos points d'XP durement gagnés pour placer des boosters qui vous aideront à résoudre des affaires à un niveau de difficulté plus élevé et à devenir un maître de Bio Inc.

Beneath The Earth - Backrooms (2024) Beneath The Earth - Backrooms est un jeu d'horreur ! vous vous retrouvez seul et perdu, errant dans le labyrinthe apparemment infini de couloirs, autrement connu sous le nom de Backrooms. Se pourrait-il que quelque chose vous suive ?, en résolvant différentes énigmes avec des mécanismes différents dans chacune d'elles.
Ce jeu est basé sur le célèbre genre horrifiant du folklore Internet des rêves maudits avec de nombreuses références réelles mises en œuvre telles que des entités emblématiques et des éléments importants. Explorez l'étendue apparemment infinie de niveaux étrangement familiers dans les coulisses.

Ruff Ghanor (2024) Préparez-vous à entreprendre un voyage épique et difficile, où vous deviendrez Ruff Ghanor, le jeune clerc destiné à affronter le tyran Dragon Rouge, Zamir, et à libérer le royaume de son oppression implacable. Formé par les moines du monastère de Saint-Arnaldo, Ruff affrontera les forces du redoutable dragon pour protéger son peuple tout en découvrant la vérité sur lui-même.

Maîtrisez la stratégie de construction de deck !
Chaque carte collectée représente une action cruciale. Construisez le deck parfait, planifiez vos mouvements et créez des synergies puissantes au fur et à mesure de votre progression. Montrez votre courage et votre ruse dans un jeu qui combine stratégie, aventure et narration de manière inégalée.

La Magie de Ruff Ghanor !
Plongez dans un monde captivant inspiré d'un roman fantastique à succès, faisant face à différents types de rencontres, des batailles

intenses aux moments d'exploration et de narration qui donnent vie aux événements clés du livre. Rassemblez des alliés loyaux, chacun avec son propre deck spécial, et amenez la dynamique de combat à un tout nouveau niveau.

Cannibal Abduction (2024) Cannibal Abduction raconte l'histoire à dormir debout de Henry qui tente de s'enfuir de la maison d'une famille cannibale avant qu'il ne devienne leur dîner. Après s'être embarqué pour une escapade d'un week-end dans la voiture de son père, les plans de Henry prennent une tournure imprévisible quand sa voiture tombe en panne dans une région isolée, ce qui entraîne une rencontre fatidique avec un habitant dont l'aide est un peu trop suspecte. Bonus: Si vous êtes toujours vivant après, introduisez vous dans un bureau de poste abandonné pour trouver du bric-à-brac en incarnant Adam dans ***The Night of the Scissors!*** Tout est à portée de main, mais le découpeur a d'autres projets pour vous. Par le maître d'horreur Tomás Esconjaureguy, viennent deux histoires d'horreur déjantées! Ce palpitant pack de survival horror low-poly au style VHS est un must pour tous les amateurs de slasher. Avec un gameplay de chat et souris et des puzzles, évitez les tueurs à tout prix en vous servant des ombres ou des cachettes. Soyez alerte, car rester caché ne sera pas suffisant pour s'en sortir. Pourrez-vous survivre, ou rejoindrez-vous les rangs de ceux qui ont échoué ?

Pecaminosa - A Deadly Hand (2024) Pecaminosa - A Deadly Hand mélange le charme du pixel art et les mécanismes d'un Action RPG avec l'atmosphère d'un film noir. Vous n'avez jamais vu ni joué à quelque chose de semblable. Interrogez des suspects, explorez une ville dominée par le crime et le péché, et n'hésitez jamais à utiliser vos poings et vos armes. Les temps sont durs dans une ville très dure.

Personnalisez l'apparence et l'équipement de votre personnage et faites-le évoluer grâce au système L.I.F.E., qui répartit les points d'expérience en quatre paramètres différents : Chance, Intelligence, Force et Endurance. Jouez au Blackjack pour gagner de l'argent supplémentaire, allez au magasin d'alcools, fréquentez la racaille, visitez le poste de police et la maison close, en plus d'autres lieux recréés avec beaucoup de détails graphiques... et ne faites confiance à personne. Il y a une balle avec votre nom dessus, et elle est impatiente de vous rencontrer.

HISTOIRE

Bienvenue à Pecaminosa, une ville frontière entre les États-Unis et le Mexique où le jeu, la corruption et le crime règnent dans ses rues poussiéreuses. Un foyer pour tous ceux qui vivent en marge de la loi... et pour notre protagoniste, John Souza, un ancien détective, un homme qui a connu des jours meilleurs avant de trouver le réconfort au fond de la bouteille.

John n'aurait jamais soupçonné que sa prochaine mission serait confiée à un fantôme. Le spectre des "Deux Anges" de Charlie lui apparaît avec une tâche : capturer ses anciens associés afin d'obtenir la rédemption de leurs péchés et de pouvoir franchir les portes du Paradis. Chasser les vivants afin d'apporter la paix aux morts.

CARACTÉRISTIQUES

- Ambiance unique: Une atmosphère de film noir avec une bande-son originale de jazz qui vous fera tomber amoureux...
- Mini-jeux: Vous voulez remporter le pot en jouant au Blackjack ? Soyez notre invité... Les tables sont toujours chaudes.
- Armes et vêtements: Personnalisez les armes et les vêtements de votre personnage, en les faisant évoluer grâce au système L.I.F.E..
- Batailles de boss: Levons un verre ou deux au bon vieux temps ! En plus de prendre part à un récit intense et fringant, vous aurez également l'occasion de vous battre contre de grands et méchants boss !

<u>Edge of Reality</u> (2024) Il semble qu'il ne puisse pas y avoir de métier plus ennuyeux au monde qu'un évaluateur dans un mont-de-piété. Mais la rencontre avec une mystérieuse jeune femme amène cet évaluateur à travers une série d'événements étranges, changeant la perspective initiale de Dan sur son métier. Dans ce jeu, plongez-vous dans une histoire complexe, où les rêves et la réalité sont entrelacés en un tout unique. Où, à un moment donné, la réalité elle-même peut perdre sa stabilité.

Caractéristiques du jeu :
- Progression non linéaire et rebondissements inattendus
- Style visuel unique
- Musique écrite spécifiquement pour ce jeu, vous permet de restituer pleinement l'atmosphère

"Edge of Reality" est un roman visuel interactif. La fin dépendra de

vos choix.

Tsugunohi (2021) L’un des jeux J-horreur les plus terrifiants de tous les temps arrive enfin sur Steam.
En plus, il suffit de faire marcher le joueur vers la gauche !?

Cette collection contient neuf histoires, dont sept de la populaire série Tsugunohi et deux nouveaux épisodes.

Combattez votre doigt tremblant sur la touche fléchée alors que l'horreur après l'horreur vous assaille.
Profitez de la peur de la vie quotidienne qui s’effondre alors qu’elle cède la place à la terreur.

Ce jeu comprendra les titres suivants de la série "Tsugunohi".

Les cris silencieux d’Ai (Steam Original)
Kizuna Ai rentre chez elle après une diffusion en direct. Le chemin du retour aujourd'hui semble différent, mais en quelque sorte familier...

Tsugunohi Épisode.1
Un lycéen de sexe masculin qui rentre de l'école.
Il ressent un étrange frisson sur le chemin habituel de son retour.

Tsugunohi Épisode.2
Une lycéenne qui rentre chez elle après les activités du club.
Elle ressent un regard inhabituel à son intersection habituelle...

Tsugunohi Épisode.3
Tsugumi, une écolière du primaire, rentre de l'école.
Sa mère, qui sort toujours faire les courses à son retour, a disparu...

Tsugunohi -un avenir fermé-
Une lycéenne qui rentre de l'école.
Elle marmonne : "Je veux recommencer" et s'en va...

Tsugunohi -Le chat fantôme-
Le protagoniste n'est qu'un chat ordinaire.
Il part en sortie scolaire pour patrouiller son territoire...

Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-
Une lycéenne se rend dans une école secondaire en train.
Des choses étranges commencent cependant à se produire lors de

son trajet habituel...

Tsugunohi -Maison de jouets chuchotante-
Une maison sans prétention dans un quartier résidentiel calme. Une jeune fille intéressée par les jouets anciens erre, ignorant l'horreur qui l'attend...

Tsugunohi -Le passage à niveau éthéré- (Steam Original)
Cette nouvelle histoire qui se déroule à un passage à niveau inondé de mystique fantomatique est liée à l'épisode précédent, Tsugunohi -Le train parallèle dans le noir-.

The Bunker (2024) En tant que dernier survivant dans un bunker nucléaire, la routine quotidienne de John est la seule chose qui le maintient sain d'esprit. Mais quand une alarme se déclenche, son esprit commence à se détruire. Aventurez-vous dans les zones oubliées depuis longtemps, retrouvez des souvenirs refoulés depuis l'enfance et déverrouillez les secrets sombres de The Bunker. The Bunker est une expérience complètement live-action, filmée sur place dans un bunker nucléaire désaffecté du gouvernement avec une intrigue conçue par les auteurs de ***The Witcher***, ***SOMA*** et ***Les chevaliers de Baphomet***. Avec un casting incroyable, dont Adam Brown (***Le Hobbit***), Sarah Greene (***Penny Dreadful***) et Grahame Fox (***Game of Thrones***).

Ordinary Angels (2024) Inspiré de l'incroyable histoire vraie d'un coiffeur qui, à lui seul, rallie toute une communauté pour aider un père veuf à sauver la vie de sa jeune fille gravement malade.

La damnée (2024) Yara, une jeune marocaine de 25 ans venue étudier à Paris, n'a pas quitté son domicile depuis plusieurs mois, car elle est agoraphobe depuis son enfance en raison de terribles événements familiaux. Son seul contact est avec sa grand-mère, Najiyah, par téléphone. Un soir, une mystérieuse apparition vient perturber son quotidien, et l'oblige à revivre ses pires craintes, la poussant au bord de la folie…

Maudit Cupidon : Tome 1, Lauren Palphreyman. Ce n’est pas possible, je dois être en train de rêver. Les âmes sœurs n’existent pas. Cupidon encore moins. Il est censé être une légende, un bébé mignon avec un arc et des flèches. Pas un mec dangereux et séduisant. Qui pourrait croire que Cupidon est un bad boy ? ET puis, même si tout ça était vrai… Pourquoi m’a-t-il choisie, moi ?

How to speak emoji Read this book. Don’t cut corners. It’s an emotional rollercoaster. You’ll love it !

Emmanuelle Kecir-Lepetit : Mission : Léonard de Vinci : Le docu dont tu es le héros. Es-tu prêt à intégrer l’atelier de Léonard de Vinci ? Prends ton crayon, ton pinceau et ton épée – sait-on jamais – ; une fabuleuse mission t’attend en Italie ! Sauras-tu assimiler les techniques de peinture utilisées par le maître ? Auras-tu assez d’audace pour l’assister dans la création de ses étranges machines ? Les choix que tu feras te permettront-ils d’aider ce grand artiste à accomplir ses projets ? À chaque chapitre, c’est TOI qui prend les décision !

This is Me… Now (2024) Coïncidant avec la sortie de son album du même nom, cette odyssée narrative raconte l'histoire du voyage de Jennifer Lopez vers l'amour à travers ses propres yeux.

In Celebration of Violence (2024) In Celebration of Violence est un rogue-like d'action fantastique mêlant exploration et meurtre. Le combat méthodique nécessite que vous planifiiez vos attaques, esquives, blocages et parades en tenant compte de vos adversaires et de l'environnement. La mort est permanente mais vous pouvez améliorer vos statistiques et acheter des objets pour faciliter vos vies futures. Et si les choses deviennent trop difficiles, jusqu'à quatre amis locaux peuvent saisir les contrôleurs et aider le héros en tant que monstres, zombies et bandits contrôlés par le joueur.

Le monde
De vastes terres générées de manière procédurale et interconnectées vont des plaines aux marécages, en passant par les villes et les donjons. Ces terrains offrent de multiples chemins pour atteindre la variété des boss finaux. Les donjons sont un risque dangereux mais enrichissant. Dans les donjons, vous devrez vous déplacer lentement et être à l'affût des pièges et des secrets tout en cherchant la sortie.

Les éléments interagissent entre eux et avec l'environnement. Le feu réagit à la température, aux conditions météorologiques et à tout objet inflammable, en particulier les personnes. L'électricité se dirige vers les entités et est particulièrement dangereuse autour de l'eau. Les risques de pluie ou de neige s’adaptent naturellement au climat de la région et peuvent devenir à la fois un obstacle et un avantage.

Les sanctuaires de plusieurs dieux jonchent la terre. Les joueurs peuvent choisir de prier dans les sanctuaires qu'ils rencontrent pour recevoir une variété de faveurs, de bonus et d'objets. Il faut cependant choisir avec soin ; chaque dieu a un prix différent et certains deviennent mécontents lorsque leur rival fait l'objet d'un culte. Certains dieux peuvent également être irrités par les actions entreprises par le joueur au cours de ses aventures, comme détruire du feuillage ou tuer des civils.

Variété
Des dizaines d'armes, d'objets, de sorts et de souvenirs sont dispersés à travers le monde. On peut acquérir une puissante baliste enchantée au début d'une vie, mais la suivante ne rapportera rien de plus que quelques massues en bois.

Les souvenirs représentent des objets rappelés de vies antérieures et changent les règles du jeu. Vous découvrirez peut-être un souvenir qui invoque des araignées sur les cadavres ennemis, améliore vos statistiques en cas de feu ou annule les effets de la mort.

Il existe plusieurs chemins vers la victoire. On peut être agile et furtif, charger en agitant un marteau, lever une armée de morts-vivants, exploiter une variété de sorts, manipuler les ennemis pour les transformer en pièges ou en flammes, amasser des ressources pour acquérir les objets les plus puissants, ou simplement jouer en toute sécurité avec une épée et un bouclier. Les différents personnages offrent simplement des points de départ différents, chaque décision vous appartient.

Défi
Aucune vie n’est prédéterminée pour réussir. Les graphismes joyeux dissimulent une expérience brutale et inflexible. Les obstacles imprévus devront être surmontés en temps réel et même un ennemi régulier sera mortel si vous ne faites pas attention. Pour arriver au bout, les joueurs devront démontrer qu’ils sont capables de surmonter systématiquement ces obstacles. L’échec peut arrêter, voire inverser les progrès.

Au fur et à mesure que vous accumulez de l'expérience, découvrez des schémas et battez des boss, vous serez en permanence mieux préparé à relever les défis futurs. Les choix et les avantages dont dispose un joueur au début d’une partie augmenteront considérablement à mesure qu’il joue. De nouveaux personnages,

objet

La balade des gens heureux, Chanson de Gérard Lenorman.
« Notre vieille Terre est une étoile ; Où toi aussi tu brilles un peu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ;La ballade des gens heureux ; Tu n'a pas de titre ni de grade ; Mais tu dis "tu" quand tu parles à Dieu ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Toi qui as planté un arbre ; Dans ton petit jardin de banlieue ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Je viens te chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ;Comme un choeur dans une cathédrale ;Comme un oiseau qui fait ce qu'il veut ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux ; Tu viens de chanter la ballade ; La ballade des gens heureux. »

Les Champs Elysées, Joe Dassin. Je m'baladais sur l'avenue, le cœur ouvert à l'inconnu ; J'avais envie de dire "bonjour", à n'importe qui ; N'importe qui, ce fut toi, je t'ai dit n'importe quoi ; Il suffisait de te parler, pour t'apprivoiser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Tu m'as dit "j'ai rendez-vous dans un sous-sol, avec des fous ; Qui vivent la guitare à la main, du soir au matin" ; Alors je t'ai accompagnée, on a chanté, on a dansé ; Et l'on n'a même pas pensé à s'embrasser ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Hier soir, deux ; inconnus et ce matin, sur l'avenue ; Deux amoureux, tout étourdis, par la longue nuit ; Et de l'Étoile à la Concorde, un orchestre à mille cordes ; Tous les oiseaux du point du jour, chantent l'amour ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées ; Au soleil, sous la pluie, à midi ou à minuit ; Il y a tout ce que vous voulez aux Champs-Elysées ; Aux Champs-Elysées, aux Champs-Elysées »

Chanson Ste Trinité, Ecrite en 2022 pour la journée des délégués à Lyon
« 1/ De la primaire au lycée, Toutes ces années à s’entraider, Entre nous solidarité et amitié, On s’amuse bien à la récré, On travaille bien en sérénité, Et on adore ensemble fêter la Sainte Trinité ; 2/ La croyance et le pardon ; Le respect et l’attention ; Tolérance et communion sont notre inspiration ; Maths et Français ; Musique

Café ; Sport SVT ; Physique Anglais ; Dans la bienveillance ces matières nous sont enseignées. 3/ Tu m’as dit j’ai rendez-vous, Dans une école qui compte pour nous, Nous chantons tous à l’unisson, C’est ça qu’nous aimons, A Marseille, cette maison, Est le cœur de notre union, Devant vous de l’Amour de Dieu nous témoignons. A Sainte Trinité, A Ste Trinité, Du lundi au vendredi, Au soleil ou sous la pluie, L’amour de Dieu berce nos vie à Sainte Trinité. »

Ripley (2024) Un escroc nommé Ripley vivant à New York dans les années 1960 est embauché par un homme riche pour commencer une vie complexe de tromperie, de fraude et de meurtre.

Shōgun (2024) Lorsqu'un mystérieux navire européen est retrouvé échoué dans un village de pêcheurs voisin, Lord Yoshii Toranaga découvre des secrets qui pourraient faire pencher la balance du pouvoir et dévaster ses ennemis.
Dreams of Darkness (2024) Dévasté par la disparition de sa femme, Derek Fabry entre dans un monde cauchemardesque de séduction occulte, érotique et surnaturelle alors qu'il tente de percer le mystère de sa disparition.

Piece by Piece (2024) Suivez cette autobiographie où Pharrell Williams montre son processus imaginatif et créatif à l'aide de Lego, alors qu'il construit des modèles Lego représentant son développement artistique. Chaque version reflète une étape créative différente.

Nosferatu (2024) Une histoire gothique d'obsession entre une jeune femme hantée et le terrifiant vampire épris d'elle, provoquant dans son sillage une horreur indescriptible.

Anuchard (2024) Le royaume d’Anuchard est tombé. Plusieurs générations après la chute, les descendants des survivants vous ont choisi pour porter la cloche magique d’Audros. Partez à l’aventure, affrontez des monstres, résolvez des énigmes et rendez au royaume céleste d’Anuchard sa gloire d’antan ! Anuchard était connu comme un lieu d'émerveillement et de paix, une terre à l’abondance infinie suspendue dans les cieux. Cinq anciens Gardiens ont accordé leur bénédiction à l'île... Jusqu’au jour où ils partirent sans dire mot. Le paradis d’Anuchard est tombé des cieux, s'écrasant sur le monde en dessous. Seul un petit morceau de l’île survécut à la chute. Le reste s’est agglutiné sous terre en une masse tordue de passages sinueux remplis de magie imprévisible et de monstres vicieux, connue simplement sous le nom de Donjon. Des générations se

sont écoulées alors que les rares survivants s’installèrent à Orchard, l'unique village restant de l'île, qui renferme encore quelques vestiges de la magie anuchardienne. Les fermiers s'occupent des champs tandis que les explorateurs fouillent les restes du royaume. Tous attendent l’Élu, le Porteur de cloche, qui maniera la cloche d'Audros et entrera dans le donjon pour sortir les Gardiens de leur sommeil et faire renaître le paradis céleste. Montrez-vous en digne et endossez le fardeau du Porteur de cloche. Le donjon vous attend !

Sing Sing (2024) Divine G, emprisonné à Sing Sing pour un crime qu'il n'a pas commis, trouve un but en jouant dans une troupe de théâtre aux côtés d'autres hommes incarcérés dans cette histoire de résilience, d'humanité et du pouvoir transformateur de l'art.

« Dragon Ball m’a aidé à me faire accepter par la société. », Akira Toriyama, auteur de manga ***Dragon Ball*** et ***Dr Slump***

Despair: Blood Curse (2024) Un jeu d'horreur et de survie non linéaire à la troisième personne comprenant des énigmes et des ennemis venus des profondeurs de l'enfer. Peu après avoir accueilli une invitée inattendue, la mère d'Anna tombe malade et décède soudainement. Mais tandis que les médecins déclarent qu'elle n'est qu'une victime de la pandémie, Anna reçoit une lettre de sa sœur laissant penser que la vérité est tout autre. Parviendra-t-elle à lever le voile sur la mort de sa mère ?
- Utilisez le pistolet-hache d'Anna pour éliminer les ennemis de près ou à distance.
- Une progression non linéaire : explorez et résolvez des énigmes pour percer les mystères du manoir et au-delà.
- Un espace d'inventaire limité : gérez votre inventaire avec précaution et préparez-vous à affronter l'inconnu.
- Un système de dégâts localisés : ne gaspillez pas vos précieuses munitions en tirant sur les bras et les jambes - visez plutôt la tête.

Dark Atlas: Infernum (2024) ***Dark Atlas: Infernum*** est une histoire à la première personne troublante où une fin ésotérique du monde rencontre un survival horreur psychologique avec une composante narrative importante. Que se passerait-il si une silhouette humanoïde fantomatique apparaissait dans votre salon ? Elle ne parle pas, ne bouge pas, ne réagit pas. Et si après de violentes tempêtes électriques que l’on appelle les « ombres », ces êtres spectraux, nommés les « impressions », surgissent à votre travail, dans des parcs, des avenues, des magasins ou des églises ?

Les scientifiques sont déconcertés et les véritables sorciers de notre temps ont eu des visions et des cauchemars dans lesquels le monde s’effondrait, les tyrannies proliféraient et les sectes, les organisations secrètes ainsi que les cultes démoniaques cherchaient un moyen de contrôler l’humanité. Vous incarnez Natalia Asensio, ancien grand maître de l’ordre occulte le plus ancien de l’Ouest : le Conseil nocturne. Parmi les flammes et les fissures du ciel, vous devez descendre dans les abysses de votre esprit, fouler les chemins de l’enfer et chercher les réponses à toutes vos questions. Débloquez vos souvenirs, résistez à l’influence d’un personnage énigmatique prénommé « Le Mot » et échappez-vous du labyrinthe où vous êtes pris au piège. Faites-le avant que ceux qui veulent contrôler ce Nouveau Monde apocalyptique n’arrivent à le faire. Faites-le avant qu’ils ne trouvent un moyen de restaurer le Corona Radiata, le grimoire qui leur donnera un pouvoir suprême. Et surtout, fais-le avant… que ce soit vous qui leur appreniez comment faire.

Etera (2024) Plongez dans une aventure sans limites au cœur d'« Etera », un voyage extraordinaire à travers un monde imaginaire. Explorez des scénarios riches en détails et en complexité, où la fine frontière entre réalité et fantaisie se dissout. Naviguez dans des environnements si réalistes qu'ils semblent tangibles, mais suffisamment surréalistes pour captiver votre imagination avec un mélange unique d'éléments familiers et inattendus. Chaque instant marquera le rythme de votre quête, influençant l’intrigue et la direction de votre voyage. Relevez des défis dans une chronologie changeante, où le passé et le futur s'entremêlent. Offrez-vous le luxe de vivre la magie de mondes inédits, où les adversités climatiques deviennent soit une alliée précieuse, soit un adversaire insidieux.

Death Relives (2024) ***Death Relives*** est un jeu de survie horrifique à la première personne développé par une équipe passionnée de mythologie et d'horreur. Courez, cachez-vous et survivez. C'est tout ce que vous pouvez faire, mais échapper à un dieu aztèque comme Xipe Totec ne sera pas facile. Adrian était un adolescent ordinaire qui se préparait à fêter son diplôme, jusqu'à ce qu'il se demande ce qui était arrivé à sa mère et décide de la suivre. Xipe Totec est un puissant dieu aztèque qui ne cherche que des sacrifices pour sa grâce, et Adrian est sur le point de découvrir quelque chose de troublant à propos de la mort de sa mère.

Avec les fées, Sylvain Tesson. Le mot fée signifie autre chose.

C’est une qualité du réel révélée par une disposition du regard. Il y a une façon d’attraper le monde et d’y déceler le miracle de l’immémorial et de la perfection. Le reflet revenu du soleil sur la mer, le froissement du vent dans les feuilles d’un hêtre, le sang sur la neige et la rosée perlant sur une fourrure de mustélidé : là sont les fées. Elles apparaissent parce qu’on regarde la nature avec déférence. Soudain, un signal. La beauté d’une forme éclate. Je donne le nom de fée à ce jaillissement. Les promontoires de la Galice, de la Bretagne, de la Cornouailles, du pays de Galles, de l’île de Man, de l’Irlande et de l’Écosse dessinaient un arc. Par voie de mer j’allais relier les miettes de ce déchiquètement. En équilibre sur cette courbe, on était certain de capter le surgissement du merveilleux. Puisque la nuit était tombée sur ce monde de machines et de banquiers, je me donnais trois mois pour essayer d’y voir. Je partais. Avec les fées. Sylvain Tesson y médite et nous raconte en journal de bord, sentiments, exaltations, mythologies, littérature. Tesson ne voyage pas sans ses livres et accompagne ces instantanés existentiels de réflexions sur la quête de sens, dont ces fées mystérieuses et si présentes sur ces terres fondatrices, sont les compagnes attendues et avidement recherchées. Il vous sera donné à l'arrivée de découvrir quelles sont celles de cet étonnant voyageur, et peut-être aussi, les vôtres !

Il y a un seul Seigneur, une seule foi, un seul baptême, un seul Dieu et Père de tous, au-dessus de tous, par tous, et en tous. Ephésiens 4,5-6)

The Chosen (2024) Les Élus est un drame historique basé sur la vie de Jésus et de ceux qui l'ont connu. Située dans le contexte de l'oppression romaine dans l'Israël du premier siècle, la série partage un regard authentique sur la vie et les enseignements révolutionnaires de Jésus.

La philosophe Judith Butler qualifie l’attaque du Hamas le 7 octobre d’« acte de résistance » et crée la polémique. Pour l’intellectuelle américaine, pionnière de la théorie du genre, le « massacre terrifiant » perpétré par l’organisation islamiste «n’est pas une attaque terroriste» ni « antisémite ». Des propos tenus ce dimanche à Paris qui scandalisent. Une récidive. Deux mois après l’offensive sanglante du Hamas en Israël, Judith Butler, philosophe américaine, star de la gauche radicale, se voyait reprocher des propos qu’elle avait tenus sur le conflit au Proche-Orient il y a près de vingt ans. Une courte vidéo refaisait surface sur les réseaux sociaux : on y voyait la théoricienne du genre expliquer sur le Hamas et le

Hezbollah sont des *«mouvements sociaux progressistes de gauche».* L'intellectuelle de 67 ans avait été contrainte de revenir sur sa pensée, renvoyant à un texte publié dans la revue *AOC* où elle condamnait le *« massacre terrifiant et révoltant »* commis par l'organisation terroriste le 7 octobre en Israël. Mais voilà qu'elle a décidé d'en remettre une couche. Invitée aux tables rondes d'un collectif d'associations décoloniales et antisionistes le dimanche 3 mars, la professeure à Berkeley a qualifié les événements du 7 octobre d'*« acte de résistance »*. La séquence complète de son intervention est disponible en ligne : *« Nous pouvons avoir des positions différentes sur le Hamas comme organisation politique ainsi que sur la résistance armée »*, déclare Judith Butler lors de cette rencontre intitulée *« Contre l'antisémitisme et son instrumentalisation, pour la paix révolutionnaire en Palestine »*, et coorganisée par le média Paroles d'Honneur et des organisations d'extrême gauche telles que le NPA ou Révolution permanente. « *Mais je pense qu'il est plus honnête, et plus correct historiquement, de dire que le soulèvement du 7 octobre était un acte de résistance armée. »* Et de poursuivre : *« Ce n'est pas une attaque terroriste et ce n'est pas une attaque antisémite. C'était une attaque contre les Israéliens et vous savez, je n'ai pas aimé cette attaque, je l'ai dit publiquement, j'ai eu des problèmes pour avoir dit ce que j'ai dit. »* Avec une telle sortie, les problèmes ne sont pas près de s'arrêter. Cette nouvelle prise de parole risque en effet de discréditer durablement cette personnalité majeure de la pensée contemporaine, notamment autrice de Trouble dans le genre (Gender Trouble), un essai pionner de la théorie queer. Mardi, l'Ecole normale supérieure (ENS) annonçait le report de deux conférences de Judith Butler sur le thème du deuil prévues le 6 et 13 mars, *« en accord avec elle et tous les organisateurs. » Déjà en décembre, la mairie de Paris avait annulé la tenue d'une conférence pour la paix où elle devait intervenir au nom de la Jewish Voice of Peace,* une association juive antisioniste dont elle est membre. La ville de Paris avait justifié sa décision en raison *« de possibles troubles à l'ordre public ».* Judith Butler est en ce moment à l'affiche du Centre Pompidou, où elle est l'invitée d'honneur jusqu'au 28 avril 2024.

Them (2021) Une famille noire déménage dans un quartier entièrement blanc de Los Angeles où des forces malveillantes, voisines et d'un autre monde, menacent de les hanter, de les ravager et de les détruire.

Zeus Quest - The Rebirth of Earth (2022) Un jeu d'aventure point & click, classique et amusant. Conçu pour toute la famille et les enfants. Il s'agit de notre dernier « Family Remaster (v3) » qui a rendu ce jeu parfait pour toute la famille et les enfants ! Aidez Zeus à sauver la planète dans une aventure familiale folle et amusante. Un jeu d'aventure classique. Il suffit de pointer-cliquer, sans danger pour les enfants. Il combine la mythologie grecque avec la science-fiction d'une manière amusante ! Entièrement animé à 120 / 60FPS, graphiques vectoriels et l'intrigue est passionnante. Vous contrôlez Zeus, Dieu de l'Olympe, qui est un personnage fou. Il essaie de réparer une machine à voyager dans le temps pour sauver la planète de l'explosion. Tout se passe dans la chronologie de la mythologie grecque. Les personnages, les dialogues sont drôles et traduits en sept langues. Il y a une voix off en anglais dans certaines scènes. Nous utilisons l'art vectoriel, un style caricatural amusant et unique. Zeus, est rappelé sur Terre par un ancien mécanisme de sécurité. L'histoire commence avec Zeus pilotant son vaisseau spatial, atterrissant au fond de l'océan près de Santorin. À Santorin, il devra interagir avec des dizaines de personnages et devra résoudre de nombreuses énigmes intelligentes. Le jeu est un grand jeu d'aventure complet. Zeus visitera Oia, Akrotiri, Fira, Caldera, Volcano et bien d'autres lieux, jusqu'à ce qu'il découvre enfin sa super arme, la lance éclair et la machine à voyager dans le temps. Mais même dans ce cas, la tâche est loin d'être terminée, il devra mettre les voiles vers un autre groupe d'îles grecques, Milos, Karpathos, Mykonos et Délos. Là, il doit trouver les morceaux éparpillés de la machine à voyager dans le temps afin de pouvoir l'utiliser pour sauver la planète. Il rencontrera également Europe et l'emmènera en Crète minoenne à l'époque de Knossos. Il entrera dans le célèbre labyrinthe de Knossos, se rendra à Phaistos et trouvera les pièces manquantes pour mener à bien sa mission.

« Les fous ce sont eux qui acceptent de vivre comme du bétail. » Une phrase prononcée par Eren du manga L'attaque des Titans. En critiquant la société les individus et à les réduire à une existence moutonnière. Eren remet en question les normes établies. Il considère qu'il faut oser penser par soi-même et remettre en cause le statu quo. Cela exprime une soif d'émancipation et d'autodétermination. Ici, Eren encourage à prendre en main son destin et à se battre pour ses idéaux même si cela peut sembler irrationnel ou insensé aux yeux des autres. On pourrait considérer ça comme une forme de romantisme révolutionnaire qui valorise la révolte individuelle contre un système oppressif. Les marginaux possède en réalité une forme de lucidité supérieure. Un refus

courageux de se résigner à une vie étriquée. Mais, cette citation soulève également la question des limites de la rébellion. Jusqu'où peut-on aller au nom de son idéal sans sombrer dans la violence ou la démesure ? La quête effrénée de liberté peut parfois avoir des conséquences imprévisibles et engendrer de nouvelles souffrance. Dans le contexte du manga, cette phrase illustre la détermination d'Eren à combattre les forces qui menacent l'humanité quitte à transgresser les interdis et à se sacrifier lui-même. Mais il faut prendre en compte la question de l'éthique et de la morale sur la légitimité d'une révolte qui peut engendrer des souffrance supplémentaires.

Say No ! More (2024) Une expérience inédite qui nous vient tout droit des génies de Studio Fizbin. Dans un monde où chacun s'accommode du statu quo consistant à dire « OUI », crée ton propre personnage et glisse-toi dans un rôle de stagiaire, en mission pour sauver le monde grâce au pouvoir positif du « NON ! ». Grâce à cette puissance nouvelle, rien ne pourra faire face à tes dénégations hurlées en réponse aux absurdes demandes qui te sont faites. À l'aide de contrôles simples conçus pour rendre le jeu accessible, lance-toi dans la vie active en suivant cette route toute tracée dans des bureaux. Tu pourras non seulement crier « NON ! » dans la langue de ton choix, mais aussi le décliner en fonction de tes sentiments pour envoyer valdinguer ceux qui te barrent le chemin. Surprends tes collègues avec différentes actions qui leur feront baisser la garde, puis charge ton « NON ! » pour un effet encore plus dévastateur sur tes adversaires distraits.

Cette aventure hilarante qui s'attaque à des questions intemporelles et modernes comme l'étiquette sociale, l'amitié et les règles d'un lieu de travail, laisse aussi entrevoir une profondeur touchante. L'amusant style années 90, agrémenté des graphismes grossiers et colorés, des animations comiques et de la musique jazzy de rigueur, font qu'il est difficile de dire « NON » à ce bijou.

FONCTIONNALITÉS :

Choisissez comment dire Non ! :

Avec passion

Avec froideur

Sans effort

De manière excentrique

Chargez vos Non ! pour obtenir un meilleur effet !

Irritez vos collègues !

Moquez-vous d'eux !

Applaudissez-les, lentement, très lentement !

Faites semblant de les écouter et soyez sarcastique !

Dites Non ! dans de nombreuses langues !

Personnalisez votre personnage !

Affrontez vos méchants collègues et superviseurs !

Faites-vous des amis durant la pause de midi !

Rigolez ! Ce jeu est fait pour ça !

Et surtout, n'hésitez pas à dire Non !

« La religion est l'opium du peuple. », Karl Marx. Pourquoi le révolutionnaire Karl Marx s'est-il intéressé à la religion ? Est-ce qu'il s'est rendu compte que certaines croyances pouvaient devenir un instrument d'oppression et de domination. Dans la religion ou nous promet un autre monde, l'au delà dans lequel nous serons récompensés pour notre obéissance. Donc finalement, ça ne sert à rien de se révolter politiquement si nous sommes oppressé parce que de toute façon, nous aurons la vie éternelle si nous nous comportons bien. C'est la raison pour laquelle la noblesse et le clergé sont complices. L'un permet de justifier l'autre. Si on arrive à nous convaincre que le roi auquel nous devrions obéissance est choisi par Dieu, alors nous allons jamais nous révolter contre lui. C'est ce qu'on appelle la monarchie de droit divin.

Personne ne connaît ce philosophe t pourtant sa théorie est tout simplement incroyable. Ce philosophe, nommé Jacob Philipovitch et il est à l'origine d'une théorie qui explique que toutes nos croyances que tout notre comportement quotidien se base toujours sur des illusions. Il faut savoir que sa pensée, elle a influencé Nietzsche, Dostoïevski, Buckovski, et aussi Tolstoï. Donc, c'est quand-même du lourd. Dans son livre ***Vérité et illusions***, Philipovitch développe une théorie en trois grands points : toute croyance naît d'un doute, et nous décidons de choisir la certitude. En fait, pour croire quelque chose, il faut que ça soit tout sauf un fait. Il faut que ce soit tout sauf prouver, sinon on aurait pas besoin d'y croire. L'existence de Dieu est une croyance parce que nous n'avons pas la preuve directe devant nous physique scientifique, que Dieu existe. Si on l'avait, on aurait pas vraiment besoin d'y croire. Donc toute croyance naît d'un doute, mais nous choisissons la certitude pour une des deux parties. Notre comportement quotidien sera constamment et toujours influencé par la croyance que nous avons décidé d'avoir.

C’est pourquoi certaines personnes qui croient en Dieu vont voir l’œuvre de Dieu dans chaque action du quotidien, des dignes, des messages ou autres. Et ceux qui n’y croient pas verront l’œuvre du hasard. Sauf qu’il explique bien que notre comportement n’est pas guidé par nos croyances, mais c’est plutôt notre comportement qui va essayer de chercher la validation de nos croyances ce qu’on appelle aujourd’hui en neurosciences des biais de confirmation. On va chercher à l’extérieur le moyen de valider les croyances qu’on entretient sur une certaine situation. Lorsque la vérité arrive, elle est tellement indésirable qu’on refuse de la voir. La plupart du temps lorsque nous apprenons une vérité qui va casser toutes nos croyances, nous pouvons nous réfugier dans un grand déni et refuser de la voir. Tout simplement, parce qu’elle nous sortira de nos illusions. Vu que nos croyances se basent sur des illusions, qu’on décide par la suite de valider ses illusions à travers un comportement quotidien, lorsque la vérité arrive, elle fait toujours extrêmement mal. Parce qu’elle nous prive du confort de nos illusions. Ces trois étapes présentent un cercle infernal qu’on reproduit toujours dans notre vie. En fait, pour lui, toute notre vie n’est fait que d’illusions répétitives. Et si je vous disais que justement, l’expérience que nous venons de vivre dans la philosophie validerait complètement la théorie. Il nous suffit d’une phrase pour nous montrer à quel point cette théorie fonctionne, c’est tout simplement nous dire que ce philosophe russe Jacob Philipovitch n’a tout simplement jamais existé.

La Cathédrale de la mer (2018). Dans la Barcelone du XIVe siècle, l'ascension déterminée d'un serf vers la richesse et la liberté suscite le mépris de la classe noble et la suspicion de l'Inquisition.

« Aspirant Maximus, ton devoir le plus sacré est de protéger la Confrérie. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger notre mission. Ensuite, ton devoir le plus sacré est de protéger ton seigneur le Chevalier Titus. L’acceptes-tu ? Notre mission nous a été confiée par les Aînés du Commonwealth. Il semblerait qu’un habitant de l’Enclave se soit échappé. L’Enclave existe vraiment ? Il aurait emporté avec lui un objet renfermant un immense potentiel, qui pourrait détruite notre nation ou la sauver. Chaque Chevalier de cette légion couvrira une zone des Terres désolées, à la recherche de cette cible. Mes frères, notre existence prend tout son sens dans des moments comme celui-ci. Avancez avec honneur. Et que notre avenir soit dessiné par la lame de vos épées ! Un croquis de la cible, pour ton seigneur. Tu peux disposer, Aspirant. », Elder Cleric Quintus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Bonsoir et bienvenue aux fiers habitants de l’Abri 32. Nous partageons un lien fort. Parce que nous sommes voisins et parce que nous avons un devoir commun. Celui de maintenir allumée la flamme de la civilisation, alors que le reste du monde est plongé dans les ténèbres. Bientôt, si nos estimations sont exactes, le niveau de radiation à a surface sera assez bas pour que la génération à venir, les enfants de Lucy et Monty, puisse recoloniser. Après deux cents ans, on ignore ce qui se trouve là-haut. Le désenchantement, la violence, l’anarchie. Les survivants auront besoin de nous pour bâtir une meilleure société. Je l’avoue, j’ai parfois peur que ce soit un monde malfaisant qui déteigne sur nous. Puis, je vois ma fille. Quelle sublime mariée. Je vois son mari. Et ma peur disparaît. Je suis empli d’espoir. Vive Lucy McClean, vice cette union et vive l’espoir ! Tout le monde sur la piste. Musique ! », Overseer Hank, ***Fallout*** (2024)

« Loués soient les dieux anciens, ils ont entendu nos prières. », ***Rebel Moon – Partie 2***

D’où ça vient la mode ? Disons-nous que ça, dans les années 80, c’était stylé ! Comment ça se fait que ça change autant ? Chaque année, on voit arriver des nouvelles modes, des nouvelles tendances, parfois un peu déconcertante, mais on a l’impression qu’il faut de la nouveauté absolument. Quitte à recycler des anciennes modes. Parce que 30 ans ou 40 ans après, ça paraît nouveau, ça redevient surprenant. On a parfois l’impression du coup que la mode, c’est un peu un truc superficiel et que ça traduit un rapport au monde assez idiot. Pour être dans le coup un jour, il faut mettre ça et le lendemain ça sera plutôt ça. Mais il n’y a aucune logique. C’est le règne de l’arbitraire, de la futilité. Historiquement, ça n’a pas toujours été le cas. La mode commence avec la fin du Moyen-Âge. Le sociologue qui a très bien montré cette évolution, c’est Gilles Lipovetsky dans le livre ***L’empire de l’éphémère***. Dans l’Égypte ancienne, nous avons le même type de robe tunique pour les deux sexes, pendant 15 siècles. Personne n’aurait jamais eu l’idée de vouloir changer et inventer un nouveau style. En Grèce, le péplos s’est maintenu depuis ses origines jusqu’au VIème siècle avant l’ère chrétienne. À Rome, la toge a persisté jusqu’à la fin de l’Empire et pareil en Chine avec le kimono. C’est-à-dire que ce qui domine à cette époque, c’est la coutume. Il faut absolument faire ce que nos parents et nos grands parents faisaient. C’est ce qu’on appelle la tradition. La vérité est en arrière, pour être dans le vrai, il faut absolument suivre le chemin tracé par

nos ancêtres. Mais à partir de la Renaissance, on assiste à un véritable bouleversement. La science moderne démontre qu'un seul individu comme Copernic ou Galilée peut avoir raison contre toute la tradition. Désormais, c'est la rationalité de l'individu qui est dominante, car on comprend que la vérité ne se situe plus dans une tradition, même millénaire, mais dans la rationalité. Certaines personnes ont confiance dans la médecine chinoise sous prétexte qu'elle dérive d'une tradition millénaire. Alors ils sont certains que la corne de rhinocéros permettra de résoudre leurs problèmes d'impuissance. C'est parce qu'ils accordent plus de poids à la tradition qu'aux démonstrations rationnelles et scientifiques. Parce qu'entre nous, la corne de rhinocéros, c'est juste de la kératine, comme si nous nous mangeons les ongles. Mais à partir du XVème siècle, avec la Renaissance, le rapport de force s'inverse. On comprend la puissance de l'individu et de la rationalité. Et aujourd'hui, c'est encore plus vrai qu'il y a 500 ans. Les 55 ingénieurs qui ont inventé WhatsApp ont produit plus de richesse en quatre ans que les milliers d'ouvriers de Peugeot pendant un siècle. La puissance de la rationalité a placé l'individu en position de domination sur la tradition. Ce bouleversement, c'est-ce qu'on appelle en philosophie, un changement de paradigme. Et ça va avoir des effets aussi sur l'art. On voit apparaître des artistes d'un coup qui signent en leur nom : Michel-Ange, Léonard de Vinci… Et qui sont considérés comme des véritables stars, alors qu'au Moyen-Âge, on ne connaissait même pas le nom des artistes. Désormais, c'est la créativité de l'individu qui va être mise en avant qui va être valorisée. Ce bouleversement idéologique va avoir une influence sur nos mentalités. Si c'est le progrès rationnel qui domine, alors la vérité n'est plus en amont chez nos ancêtres, mais dans le futur. Et les générations futures seront nécessairement plus intelligentes et plus puissantes que nous. Dans une société traditionnelle, on écoute attentivement ses grands-parents. Ils représentent la sagesse. C'est eux qui disposent du précieux savoir dont nous avons besoin. Et on est fier de pouvoir s'habiller comme eux. Dans une société moderne, c'est exactement l'inverse. Nous sommes plus intelligents que nos ancêtres, car les progrès scientifiques nous permettent de comprendre plus de choses. C'est le règne de l'individu contre la tradition. C'est la raison pour laquelle un moderne doit absolument marquer la rupture avec ses parents et ses grands-parents. Il doit absolument s'habiller différemment sous peine d'être définitivement has been. La mode représente alors symboliquement la place de plus en plus importante qui est accordée à l'individu et à la rationalité. Aujourd'hui, un individu est capable, grâce à son seul raisonnement, de remettre en question

toutes les croyances religieuses et traditionnelles qui pesaient sur lui depuis des siècles ou des millénaires. Une telle démarche aurait été considérée comme un sacrilège par un Grec ou par un Chinois de l'Antiquité parce que l'individu était entièrement soumis au groupe et à la tradition. Cette évolution de la place accordée à l'individu a représenté un tel bouleversement qu'il s'est imprimé jusque dans notre façon de nous habiller. Parce qu'un habit n'est jamais anodin, pas si futile qu'on pourrait le croire. Dans les sociétés traditionnelles ou religieuses, tout le monde doit porter le même habit. C'est une façon pour le groupe d'imposer son idéologie et d'empêcher l'expression d'une singularité individuelle. Il faut absolument se conformer à la loi du groupe, sous peine d'être exclu de la communauté. La mode, qui consiste au contraire au contraire à se défaire des vêtements de nos parents et même à les trouver laids ou ridicules, permet à l'individu d'exprimer sa propre individualité et de montrer qu'il ne se soumet pas à la tradition. D'où le besoin continu de changement pour nous détacher des liens qui nous maintiennent dans la tradition. L'homme moderne est infiniment plus libre qu'auparavant. Mais il finit parfois aussi par souffrir de cette liberté. Si aucune tradition ne s'impose à moi, alors ça signifie que je dois inventer ma propre vie et ça peut être parfois très angoissant pour certaines personnes.

Taylor Swift - THE TORTURED POETS DEPARTMENT (2024)

« Va voir si la cible est là. Mais je n'ai pas d'armure, Monseigneur. On l'obtient en accomplissant des actes de courage. Ceci est un acte de courage. Monseigneur… C'est un ordre. Écuyer. Avance. », Knight Titus à Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Mais qui sait si vous désirez encore les mêmes choses quand vous serez devenue un animal tout à fait différent ? », Dr Siggi Wilzig, ***Fallout*** (2024)

« Nika. J'imagine, puisque son nom a été effacé de l'Histoire. Mais si les gens continuent de l'attendre, son existence ne peut disparaître. Toute chose en ce monde naît car elle est désirée. Par exemple, ça vaut pour les Fruits du Démon. Quoi ? Qu'est-ce qu'un Fruit du Démon ? Une possibilité d'évolution humaine souhaitée par quelqu'un. Si on pouvait devenir ceci… Si on pouvait devenir cela… L'ensemble des possibles de l'avenir humain, en pouvoirs. Une anomalie jugée contre nature par la mère nourricière portant le fardeau d'être haï par la mer, berceau de la vie. Quant à ceux qui en usent… Ce sont des êtres qui vivent dans d'autres dimensions

imaginées par quelqu’un d’autre. Voilà ma théorie. Nul besoin de penser à la véracité de l’existence de Dieu. Il n’est pas fascinant, notre monde ? », Dr Vegapunk, ***One Piece*** (2024)

Du mensonge à la violence, Hannah Arendt

La confiance en soi* : *une philosophie, Charles Pépin. Après le succès des ***Vertus de l'échec***, Charles Pépin nous éclaire sur le mystère de la confiance en soi.

Cultivez les bons liens
Entraînez-vous
Écoutez-vous
Émerveillez-vous
Décidez
Mettez la main à la pâte
Passez à l'acte
Admirez
Restez fidèle à votre désir
Faites confiance au mystère

En puisant dans les textes des philosophes et des sages, dans les travaux des psychanalystes et des psychologues, mais aussi dans l'expérience de grands sportifs, d'artistes ou d'anonymes, ce livre éclaire le mystère de la confiance en soi. Et nous montre le chemin pour avoir davantage confiance en nous.

La rencontre : une philosophie, Charles Pépin. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

Pourquoi certaines rencontres nous donnent-elles l'impression de renaître ? Comment se rendre disponibles à celles qui vont intensifier nos vies, nous révéler à nous-mêmes ? La rencontre – amoureuse, amicale, professionnelle – n'est pas un " plus " dans nos vies. Au coeur de nos existences, il y a ce mouvement vers l'extérieur, ce besoin d'aller vers les autres. Cette aventure de la rencontre n'est pas sans risques, mais elle a le goût de la " vraie vie ". De Platon à Christian Bobin en passant par Albert Cohen, George Sand ou Clint Eastwood, Charles Pépin convoque philosophes, romanciers et cinéastes pour nous révéler la puissance, la grâce de la rencontre. En analysant quelques amours ou amitiés fertiles – Picasso et Éluard, David Bowie et Lou Reed, Voltaire et Émilie du Châtelet... –, il montre que toute vraie rencontre est à la fois une découverte de soi et une redécouverte du monde. Une philosophie salutaire en ces temps de repli sur soi.

God loves you and has a good plan for your life. En français ! Dieu vous aime et a un bon plan pour votre vie. « Je connais les projets que j'ai pour toi, dit le Seigneur, des projets pour te faire prospérer et non pour te nuire. Des projets pour vous donner un avenir et un espoir. », Jeremiah 29.11.

Challengers (2024) Durant leurs études, Patrick et Art, tombent amoureux de Tashi. À la fois amis, amants et rivaux, ils voient tous les trois leurs chemins se recroiser des années plus tard. Leur passé et leur présent s'entrechoquent et des tensions jusque-là inavouées refont surface.

Dead Boy Detectives (2024) Charles Rowland et Edwin Paine ont décidé de ne pas entrer dans l'au-delà et de rester sur terre pour enquêter sur des crimes impliquant des éléments surnaturels.

American Horror Story (2010) Ce qu'est la comtesse n'est autre que le fruit de son passé. Elle n'a d'humain que l'apparence, et sa condition de vampire lui a permis de traverser le temps. Comme tout être, elle est déterminée par son passé, qu'il soit individuel ou collectif. Mais le passé ne signifie pas uniquement ce qui est resté dans la mémoire, il s'agit aussi de considérer l'importance de l'inconscient qui, pour Freud, est le plus apte à rendre compte de ce que l'on est (devenu), dans la mesure où, pour le psychanalyste, l'inconscient renferme un certain nombre de traumatismes provoquant la plupart du temps un déséquilibre dans le présent (un comportement amoral et cruel pour la comtesse).

The Mighty Hunter (2015) Dans son appartement, un chasseur retraité autrefois très puissant s'apprête à une bonne nuit de sommeil. Les murs de sa chambre sont recouverts de têtes d'animaux, trophées qui lui rappellent son passé de chasseur. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ces animaux empaillés sont toujours vivants, et qu'ils ont choisi de se venger cette nuit.

Happyfunland Vous n'aviez jamais entendu parler du parc d'attractions HappyFunland, ou de son histoire tragique, lorsque vous avez accepté de rencontrer un inconnu nommé Larry, au beau milieu d'une mangrove de la Floride du Sud ! Vous n'auriez peut-être pas accepté ce travail si vous aviez été au courant des événements funestes qui y ont eu lieu.

Explorez les ruines abandonnées du parc HappyFunland de Mort

Grisly, où vit Randy Rodent !

Montez dans les manèges, comme le bateau pirate de "Marauders of the Tropic Isles'' !

Prenez votre courage à deux mains en explorant la maison hantée de "Grisly Manor" !

Gardez la tête sur les épaules dans le manège déjanté "Feral Squirrel's Nutty Excursion" !

Vivez une expérience de joie intense dans l'attraction "It's a Happy Little Grisly World" !

Ce n'est qu'un aperçu des nombreuses attractions qui vous attendent à HappyFunland ! Le parc le plus joyeux et le plus amusant de la Floride du Sud !

Adam Wolfe (2024) Découvrez un monde caché sous le San Francisco moderne en tant qu'enquêteur du paranormal, Adam Wolfe !

En incarnant Adam Wolfe, un enquêteur du paranormal, vous découvrirez un monde caché sous le San Francisco moderne. Dans cette ville, fantômes, artefacts, ordres secrets et malédictions ne sont que quelques-unes des choses qu'Adam rencontrera en travaillant sur son affaire la plus importante.

Entrez dans la peau d’Adam Wolfe, enquêteur du surnaturel. Poussé par la mystérieuse disparition de votre sœur, parcourez les rues sombres de San Francisco, où crime et événements paranormaux s'entremêlent dans des coins sombres.

En résolvant un mystère après l'autre, dénouez lentement une conspiration plus vaste qui pourrait vous conduire à votre frère disparu, mais qui pourrait également vous entraîner dans l'abîme pour toujours.

Utilisez votre intelligence, votre instinct de détective et, quand tout le reste échoue, votre six-shooter dans ce thriller psychologique rempli de plus de 8 heures de jeu stimulant. Sociétés secrètes, afflictions contre nature et alliances anciennes vous attendent dans les 4 épisodes passionnants d'Adam Wolfe !

Devenez le détective. Devenez Wolfe.

The Savoir’s Gang (2024) Le Sauveur est une entité puissante qui est crucifiée et emprisonnée entre le monde des mortels et le ciel. Cette mort injuste déclenche la colère de son père, un pigeon tout-puissant, qui déchaîne une série de pièges, de catastrophes et de dangers partout dans le monde. Le Sauveur doit négocier avec son Père pour arrêter ces catastrophes et ne sauver que ses adorateurs de tous ces maux et essayer de sortir des limbes et de retrouver son pouvoir. Pour atteindre ses objectifs, il aura son bon ami Stan (il déteste être appelé Satan) et l'intermédiation de sa mère et de son beau-père.

Vous devrez guider les fidèles à travers plusieurs dangers qui pourraient les endommager de la manière la plus grotesque et cruelle possible. Ceux-ci peuvent être démembrés, écrasés, brûlés, noyés, infectés et embrochés parmi de nombreuses autres calamités. Votre compétence entrera en jeu pour déterminer combien d'adeptes terminent chaque niveau en vie.

WhiteStone (2024) Bienvenue à bord du 'Sunchaser' à l'aube du 20ème siècle avec Jack et son équipage !

Soutenu par son bon ami, Jack décroche son premier grand changement de carrière en tant qu'apprenti dans le département d'archéologie à bord du dirigeable colossal. Lors de son voyage décisif dans l'Arctique, tout se passe bien jusqu'à ce que les quartiers de Jack soient cambriolés et que son ami disparaisse.

Une folie s'est propagée à travers le navire. L'équipage regarde Jack avec paranoïa, et Jack regarde en arrière avec la même chose. Ne sachant pas à qui faire confiance, Jack est obligé de combattre des cauchemars à la fois mentaux et physiques alors qu'il devient le principal suspect d'un acte terrible, découvrant finalement la vérité avec l'aide de ses coéquipiers.

Ce qui commence comme une enquête va bien au-delà. Whitestone mélange RPG, horreur, action, comédie et romance. Vous voulez une fin JRPG heureuse? Étudiez, aidez vos coéquipiers et voyez le voyage terminé ! Vous voulez une fin d'horreur de survie? Faites les... euh pas si bons choix.

La survie n'est pas garantie, ni pour Jack ni pour ses amis. Vos choix comptent. Aller au banquet avec des amis ? Rester seul dans

l'infirmerie fantasmagorique la nuit ? Ou ne faites ni l'un ni l'autre ! Torture? Ou un dîner? Plusieurs itinéraires mènent non seulement à des fins différentes, mais également à des scénarios, des protagonistes et des ennemis différents.

Inspiré de titres tels que la franchise Persona, Corpse Party, Higurashi : When They Cry, Dead Space et Dark Souls.

« J’y ai droit tous les soirs. Prie pour moi. », Mère de Kattie Mitchell, ***Les Mitchell contre les machines*** (2021)

« On l’aura rattrapé d’ici ce soir. Je peux te demander un service ? Dis-moi ce qui s’est passé, depuis 200 ans. Comment ça ? Les 200 dernières années. Un résumé rapide. J’ai étudié la Grande Guerre, les bombes et toute l’histoire des États-Unis qui a précédé. Mais rien sur les 200 dernières années, après les bombes. Les bombes sont tombées quand j’étais petit. C’est ce qu’ils t’ont raconté, dans la Confrérie ? C’est toi qui as grandi dans une boîte souterraine. Tu pensais aller voir une cheffe de guerre sans armure, sans renfort, et demander gentiment un otage. T’y croyais vraiment ? J’avais la tête. On sait pas ce qu’elle contient. C’est vrai. Là d’où je viens, le monde est ce qu’on en fait. Ce n’est pas comme ici. On est naïfs, en bas. Jusqu’à mes six ans, je pensais que la lumière dans notre ferme étaie le Soleil. Ma mère m’y emmenait jouer. Je pouvais sentir le Soleil caresser ma peau. Après la mort de ma mère, j’ai compris que c’était grâce à elle que j’y croyais. Alors, la Terre est ronde ou plate ? C’est quoi, la théorie du moment ? »,Lucy MacLean et Maximus, ***Fallout*** (2024)

« Je vous salue Joseph, vous que la grâce divine a comblé ; le Sauveur a reposé dans vos bras et grandi sous vos yeux ; vous êtes béni entre tous les hommes et Jésus, l’Enfant divin de votre virginal Épouse, est béni. Saint Joseph, donné pour père au Fils de Dieu, priez pour nous dans nos soucis de famille, de santé et de travail, jusqu’à nos derniers jours, et daignez nous secourir à l’heure de notre mort. Amen. », ***Je vous salue Joseph***

Unorthodox (2020) Une jeune femme juive orthodoxe fuit son mariage arrangé et sa communauté religieuse pour commencer une nouvelle vie à l'étranger. L’orthodoxie est ce qui respecte strictement les prescriptions d’une doctrine religieuse. Dans le titre de la série ***Unorthodox***, le préfixe anglais « *un* » marque l’opposition, voire le contraire. Au début de la saison, Elsy vit à Brooklyn dans une communauté juive ultra-orthodoxe, la

communauté hassidique (courant mystique du Judaïsme, fondé au XVIIIè siècle). Au début de la série, avant de fuir pour l'Allemagne, Elsy vit au sein d'une communauté où la religion apparaît comme un fait de culture dans la mesure où elle (cette religion) n'existerait pas en l'absence de la culture humaine. De plus, cette communauté existe aussi parce qu'elle renferme une « histoire interne » qui, malgré le temps n'a pas pu faire évoluer sa nature théologique et ses rites. Dans l'épisode consacré au mariage d'Elsy, les rites accomplis autour des jeunes mariés ne sont jamais interrogés. Ce qui conduit à un dogmatisme où la religion devient superstition. C'est aussi ce qu'affirme Bergson qui différencie religion statique (superstition, rites inutiles et presque grotesques) qui a pour but de rassurer et de consoler les jeunes mariés et leurs familles, et religion dynamique qui demanderait aux personnages (à l'homme) de faire un effort pour donner un sens à leurs vies (sa vie). À Berlin, Elsy reconsidère la religion d'un point de vue social avant tout. Elle remet en cause les traditions auxquelles elle a dû se plier jusqu'alors. La religion devient un danger permanent au travers de son mari, et du cousin de ce dernier partis à sa recherche. Elle s'affranchit alors du poids de la religion et commence à être animée par un sentiment nouveau , celui de la liberté qui donne alors du sens à sa vie.

« Mère de la Flamme, nous nous souvenons. Nous faisons renaître le passé par notre souvenir. Nous faisons renaître Shady Sands… par notre souvenir. Nous faisons renaître les disparus. Et nous couvrant de leurs cendes. Nous faisons renaître les disparus en nous couvrant de leurs cendres. Pour faire renaître Shady Sands, le sang doit couler. Je dois te présenter quelqu'un. Qui ça ? Le sang doit couler. (x2) Ô Mère de la Flamme. Ô Mère de la Flamme, tu sera notre salut. M. Howard ? Je suis une grande fan. », Birdie, Cooper Howard et Charles Whiteknife, ***Fallout*** (2024)

« Vous êtes quoi, une communiste millionnaire ? L'hypocrisie, c'est comme la violence. Si on la laisse aux méchants, ils gagnent. Croyez-en mon expérience d'acteur. Un bon méchant, ne pense pas qu'il en est un. L'Amérique est en proie à une guerre des ressources depuis plus de dix ans. Vault-Tec a acquis les moyens de mettre fin à la guerre, celle pour laquelle vous avez combattu. Mais ils les gardent pour eux. Ça serait mauvais pour leurs affaires. J'ai besoin de vous pour récupérer cette ressource. », Miss Williams et Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

« Je ne suis pas une communiste. C'est un gros mot qu'ils emploient

pour discréditer les sains d’esprit. », Miss Williams et Cooper Howard, ***Fallout*** (2024)

Pauline (2024) Pauline, 19 ans, tombe enceinte à la suite d'une aventure d'un soir avec Lukas, qui s'avère être le fils du diable. La grossesse donne à Pauline des pouvoirs surnaturels et une bataille épique entre le bien et le mal s'ensuit.

Ghost: Rite Here Rite Now (2024) Combinant la performance live des spectacles à guichets fermés du Kia Forum de Ghost à Los Angeles avec une histoire narrative qui reprend les fils de l'intrigue de la longue série de webisodes du groupe.

Jesus (2024) L'histoire de Dieu est imparable lorsqu'elle est exprimée dans le langage du cœur d'un groupe humain. Jésus Film de Deaf Missions utilise des seigneurs natifs pour donner vie à l'histoire de Jésus d'un point de vue sourd pour un public sourd.